N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

183
JUILLET/AOÛT 2006

Future
MEDIA WITH PASSION

T 02788 - 183 - F: 6,50 € - RD

NEVERWINTER NIGHTS 2

SECOND SOUFFLE POUR LE PLUS AUTHENTIQUE DES JEUX DE RÔLE PC

E3
Tous les jeux du Salon décortiqués

BÊTAS & TESTS
Prey
Civ IV Warlords
Titan Quest
Half-Life 2 Episode 1
Glory of the Roman Empire

MATOS
Intel revient. Et il n'est pas content.

Numéro 183 • Juillet/Août 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 8 € • REU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

FUELED BY

SAPPHIRE

www.sapphiretech.com



TM

GrosBill.com





Sommaire

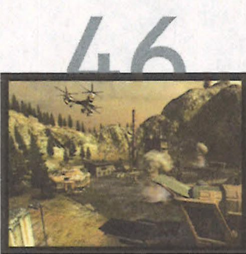
183 JUILLET/AOÛT 2006

20



JEU DE LA COUV'
Le célèbre Neverwinter Nights est en train de vivre ses derniers moments avec une communauté qui lui reste encore fidèle. Mais ne soyez pas triste, le petit frère vient prendre la relève et tout laisse à penser qu'il sera un digne successeur.

46



DOSSIER E3
Comme on ne fait pas les choses à moitié, ce n'est pas moins de 22 pages sur l'E3 que vous pouvez savourer, et grâce auxquelles vous saurez tout ce qu'il s'est passé durant le Salon. Pour les questions contenant les mots « stripclub » ou « alcool », Fask joue son Joker.

82



TESTS
Vu que Blizzard n'a pas encore annoncé officiellement Diablo 3, on se tourne vers Titan Quest pour passer le temps. Et il faut avouer que le résultat est plutôt convaincant. Pour le reste, disons qu'on a eu de meilleurs mois...

104



RÉSEAU
Quand la communauté se met au service d'un jeu solo, ça donne de très bonnes choses. Il suffit de regarder tous les mods disponibles pour Oblivion pour s'en convaincre. Et si le jeu offline vous fatigue, vous pourrez toujours tenter un petit vol vers le futur avec le MMO gratos Space Cowboy.

COUVERTURE
© Atari

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 183 - Juillet/Août 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, E, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Cyrille « June » Anquetil, Nicolas « Dr.Loser » Roux, Guillaume « Nedd » Jamet, Gianni « Plume » Molinaro, Sébastien « Socrates » Hatton, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de Publicité : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Directeur de Clientèle : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

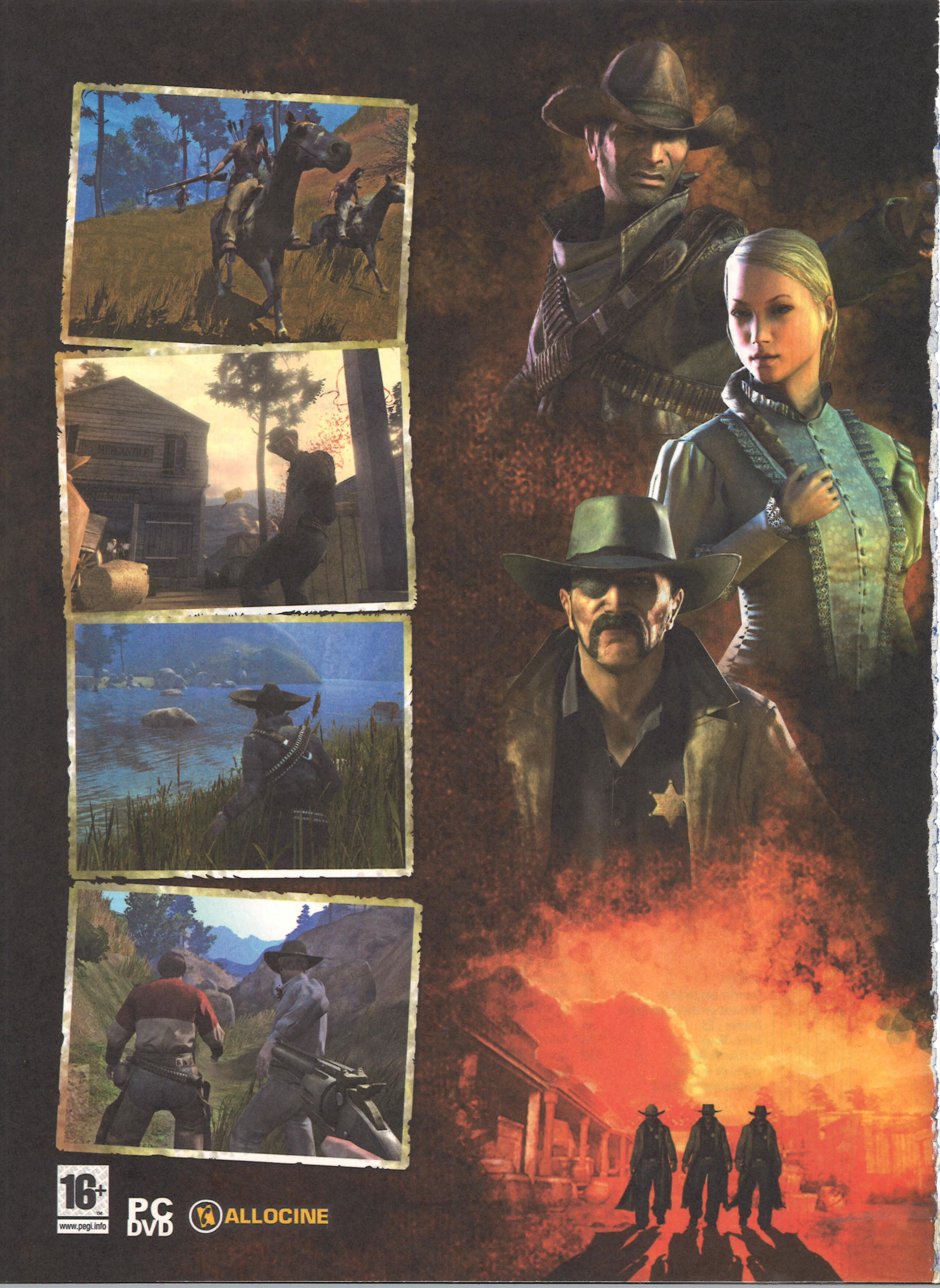
OJD PRESSE PAYANTE 2004

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

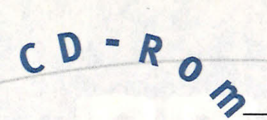
DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément, et un encart abonnement broché. Il comporte un catalogue 20 pages SFR jeté sous blister sur diffusion France, hors export.
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future
MEDIA WITH PASSION

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco



MERCANTILE
16+
www.pegi.info
PC DVD
ALLOCINE



sommaire #183

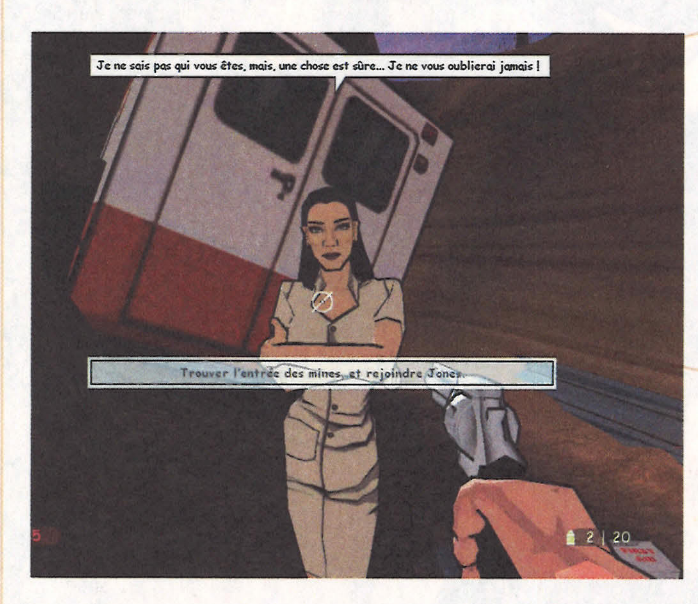
Adieu, les crèmes de protection contre le soleil **qui rendent la peau toute grasse.** L'institut de recherche Joystick **a inventé le DVD** qui vous empêche de voir la lumière du jour. **Entre le jeu complet XIII,** la trial du MMO RF Online, **les démos de Sensible Soccer,** Titan Quest et j'en passe, **ça ne sera bien compliqué pour vous** de rester scotchés devant votre écran, **bande de geeks.**

Cyd

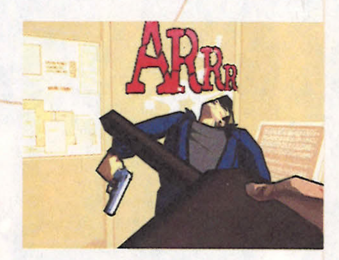


XIII

Genre : Action
Développeur : Ubisoft
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : www.xiii-thegame.com/fr/virtualtour/
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0









En résumé

Si vous n'aviez pas eu l'occasion de vous lancer dans l'aventure avec XIII en novembre 2003, voici enfin la possibilité de le faire. Adapté d'une bande dessinée, le jeu vidéo XIII propose d'incarner un homme qui a perdu la mémoire. Les seuls indices qui vous restent sont une clé et le chiffre XIII tatoué sur votre clavicule. Vous apprendrez plus tard que votre nom est Steve Rowland, un capitaine de l'armée américaine soupçonné d'avoir abattu le 43e président des États-Unis.
C'est presque le cadet de vos soucis puisque vous êtes incapable de vous souvenir de ce qu'il s'est réellement passé. Vous devrez donc utiliser tous les moyens en votre pouvoir pour découvrir ce que votre mémoire renferme et tenter de prouver que vous n'êtes pas un tueur.
Du côté de la jouabilité, rien de bien particulier à préciser puisque les commandes sont classiques à tout bon FPS. Vous aurez juste besoin de vous adapter en fonction des missions, certaines étant axées sur l'action et d'autres sur l'infiltration.



Titan Quest

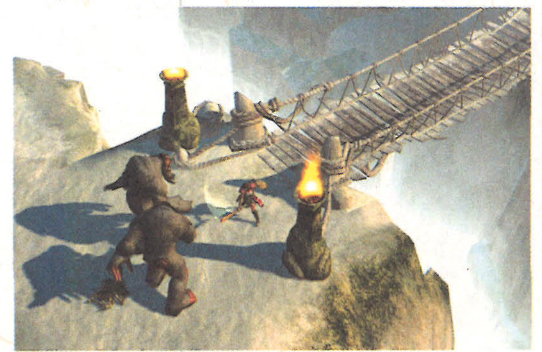
Genre : Hack'n Slash
Développeur : Iron Lore Entertainment
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.titanquestgame.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c





En résumé

Fans de Diablo, je vous invite, pas chez moi car il n'y aura jamais assez de place, mais simplement à vous lancer dans cette démo de Titan Quest. Un hack'n slash qui devrait largement satisfaire vos instincts de chasseurs de monstres. Vous aurez de quoi vous occuper en parcourant toute la carte qui couvre les deux premières quêtes principales, et vous pourrez choisir entre trois branches de compétences (guerre, terre, chasse) sur un total de huit présentes sur la version finale. Le niveau max que votre personnage peut atteindre ici est six, mais vous pouvez toujours relancer cette démo autant de fois que nécessaire pour découvrir tous les aspects de ce titre.



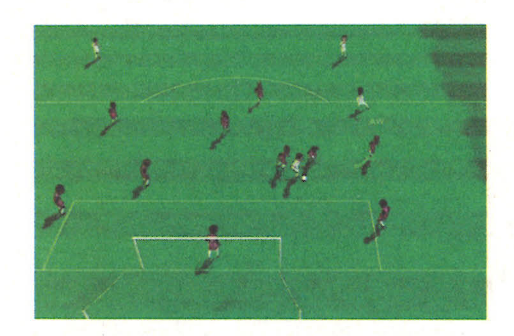
Sensible Soccer 2006



Genre : Sport
Développeur : Kuju Entertainment
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : http://www.codemasters.fr/games/?gameid=1860
Config minimum : Windows XP/2000, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 512 Mo, DirectX 9.0

En résumé

On me dit dans l'oreillette que la Coupe du Monde de foot est le moment idéal pour sortir un jeu de... foot. Ah bon, vous m'en direz tant. Ce n'est donc pas un hasard si Codemasters vient de mettre en rayon Sensible Soccer 2006. Version remise au goût du jour du populaire titre du même nom sorti en 1992, c'était juste une manière de vous rappeler votre âge. Oui, je sais, la nostalgie n'a pas que des côtés positifs. Vous allez vite oublier tout ça lorsque vous jouerez l'unique match disponible de cette démo qui oppose la France et l'Argentine.





Les démos

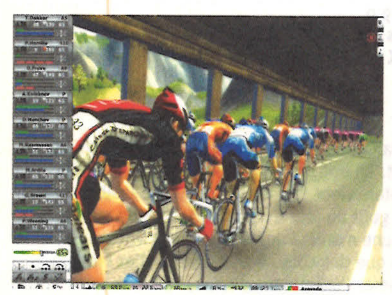
Répertoire \DEMOS

Pro Cycling Manager 2006

Genre : Gestion
Développeur : Cyanide
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.cycling-manager.com
Config minimum : Windows 200/XP, CPU 2 GHz, 800 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,6 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Le vélo, c'est super génial ! Une fois qu'on y a goûté, on ne peut plus s'en passer. Se lever le dimanche matin à 6 h pour pédaler au grand air et regarder le Tour de France à la télé, hummm, quel régal. Alors croyez-moi, il faudrait être fou pour passer à côté de la démo de Pro Cycling Manager 2006 qui propose de se concentrer sur une phase de course lors du Tour d'Italie (ndsr : oui, le Giro, Cyd). Décidément, qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour se mettre la SR dans la poche ! Elle a le droit d'aimer le vélo après tout, ce n'est pas une tare !





Rush for Berlin



Genre : Stratégie
Développeur : Stormregion
Éditeur/Distributeur : Deep Silver/Kock Media France
Site Internet : www.rushforberlin.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, 2,5 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Cette nouvelle démo permet de goûter aux joies des parties multijoueurs de ce jeu de stratégie basé sur la Seconde Guerre mondiale. Vous pouvez donc affronter vos potes sur une carte de deathmatch (Killing Fields) et une map rush (Black Forest Revisited) que ce soit en LAN ou sur le Net via GameSpy. Notez que la démo de Rush for Berlin est jouable de deux à quatre joueurs maximum.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

CD-Rom sommaire DVD-Rom

Les démos

Répertoire \DEMOS

RF Online

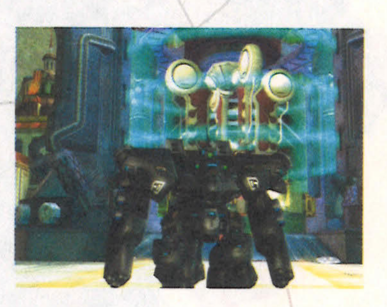


Genre : MMO
Développeur : CCR
Editeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.rf-onlinegame.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Si vous hésitiez encore à vous lancer dans l'univers futuriste de RF Online, voici une offre qui devrait vous faciliter les choses : 10 jours d'essai gratuits. Rappelons que RFO est un MMO basé dans un univers de science-fiction qui vous place au milieu d'une guerre entre trois races : Accretia, Bellato et Cora. Chacune des factions ayant sa propre apparence et sa façon de se battre. Pour obtenir un CDKEY permettant de profiter de cette offre, il suffit de vous rendre à cette adresse www.rf-onlinegame.com/joystick et d'utiliser un e-mail valide.

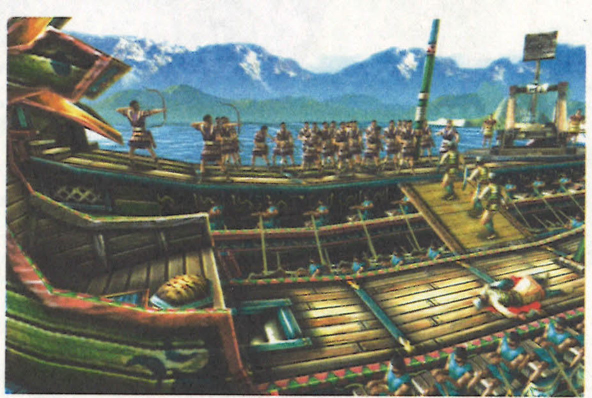






Rise & Fall : Civilizations at War

Genre : Stratégie
Développeur : Midway
Editeur/Distributeur : Midway
Site Internet : www.riseandfallgame.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 gHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,6 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Rise & Fall vous place à la tête de puissantes civilisations telles que Rome, la Grèce, l'Egypte ou la Perse. Divers objectifs présents lors de la campagne vous obligent à mettre en avant vos talents de stratège. Comme c'est le cas de la mission disponible dans cette démo, Cléopâtre et les Égyptiens contre Rome. Une map disponible en escarmouche est également présente pour commencer à tester votre habileté à affronter le CPU en duel.



Les autres fichiers

LA SECTION DRIVERS :

- Drivers ATI Catalyst 5.9 pour Windows 98/Me
- Drivers ATI Catalyst 6.5 pour Windows 2000/XP
- Nvidia ForceWare 81.98 pour Windows 98/Me
- Nvidia ForceWare 84.21 pour Windows 2000/XP

JEUX :

- Vidéo Aion
- Jeu Alien Arena 2006 UE
- Mod Le bâtard de Kosigan
- Vidéo Battlefield 2142
- Vidéo Company of Heroes
- Vidéo Crysis
- Mod DungeonDoom
- Vidéo Dungeon Runners
- Editeur de cartes Empire at War
- Vidéo Enemy Territory : Quake Wars
- Vidéo Exsteel
- Vidéo Hellgate London
- Vidéo Marvel Ultimate Alliance
- Vidéo NBA Live 07
- Vidéo Soccer Fury
- Vidéo Splinter Cell : Double Agent
- Vidéo Supreme Commander
- Vidéo X-Men : The Official Game

UTILITAIRES :

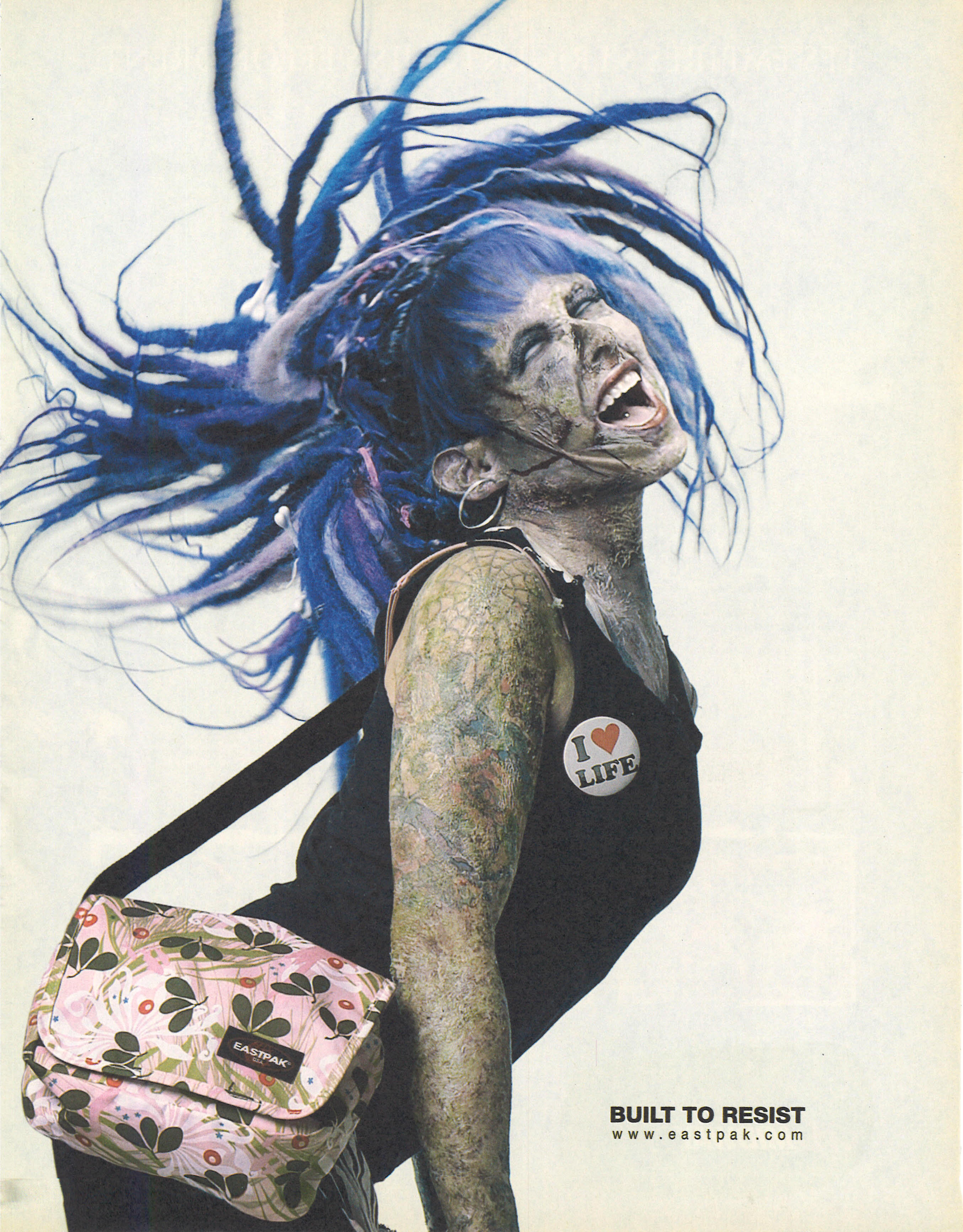
- Winrar 3.60 beta 4
- yWriter 2.2.56

LA SECTION PATCHS :

- Patch 1.04 pour Batailles pour les Terres du Milieu 2
- Patch 1.3 pour Battlefield 2
- Patch 1.02 pour Dreamfall
- Patch 1.4 pour Empire at War
- Patch 1.05 pour FEAR
- Patch 1.10 pour Ghost Recon : Advanced Warfighter
- Patch 1.01 pour Heroes of Might & Magic V
- Patch 1.01 pour Heroes of Might & Magic V Collector
- Patch pour Hitman : Blood Money
- Patch 1.2 pour Tomb Raider Legend

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place..


I LIFE
EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

LES EMPIRES S'ÉRIGENT PUIS S'EFFONDRENT

- DES COMBATS AU CORPS À CORPS !
- COMMANDEZ DES ARMÉES GIGANTESQUES
- ABORDEZ ET CAPTUREZ LA FLOTTE ENNEMIE
- ASSIÉGEZ LES PLUS GRANDES CITÉS
- DES MODES MULTIJOUEURS FANTASTIQUES



BATTEZ-VOUS AU COTÉ DE VOS TROUPES !



DES COMBATS NAVALS DANTESQUES ET DÉCISIFS



SOYEZ UN CONQUÉRANT, EN MODE SOLO OU EN MULTIJOUEUR.











patches

par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Ghost Recon Advanced War

Patch 1.10

Malgré un moteur graphique impressionnant et des effets qui en jettent, le dernier-né de la série Ghost Recon n'arrive pas à masquer tous les bugs qui circulent dans ses entrailles. Du coup, cette mise à jour permet de rendre ce titre plus « propre » avec une interface améliorée, une gestion de la physique via l'accélérateur d'Ageia plus performante et de nombreuses corrections de crashes en tout genre. Voilà qui permet de se concentrer davantage sur ses objectifs de missions.



Star Wars : Empire at War

Patch 1.04

Le dernier patch pour ce RTS est très orienté sur l'équilibrage entre les deux factions Empire et Rebelles. Bon nombre de points sont revus que ce soit au niveau des combats spatiaux ou terrestres : changements dans les coûts de création d'unités et modification du temps de production de certaines améliorations. L'autre bonne nouvelle, c'est la possibilité de lancer les maps créées via l'éditeur, qui n'est pas inclus dans ce patch... Mais que vous pouvez trouver sur notre DVD.

Heroes of Might and Magic V

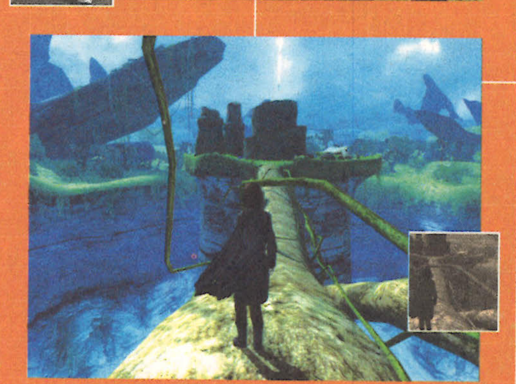
Patch 1.01

Voici enfin la première mise à jour pour ce jeu de stratégie culte. Ça permet de voir la correction de très nombreux bugs comme les créatures sous l'effet du sort Berserk qui ne restent plus inactives ou le problème de gain de niveau qui générait une double augmentation des compétences. La liste est longue comme le bras et dans le but de faciliter la mise en place des prochaines améliorations, un système d'auto-patcher est implémenté. Cette version 1.01 ajoute également un mode easy afin de faciliter la progression contre le CPU.

Dreamfall The Longest Journey

Patch 1.02

Le jeu d'aventure de Funcom se dote d'une deuxième mise à jour seulement quelques jours après la sortie du premier patch. Au programme, on note une meilleure gestion du clavier AZERTY, la résolution de problèmes de compatibilité avec les cartes nVidia GeForce 6600, 6200 et 7300LE ainsi que la correction de deux autres problèmes mineurs. Pour un patch pesant 104 Mo, c'est quand même léger.



> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

J'ai pas eu mon jeu gratuit !

Dites, vous n'auriez pas distraitement oublié de mettre ce fameux BG&E sur votre dernier DVD ?

Des lecteurs qui préfèreront rester anonymes.

Dites, vous n'auriez pas distraitement oublié de retourner le DVD avant de râler ?

À vendre, stagiaire

Ah ah ! J'ai réussi à infiltrer les locaux de Joystick ! Un de mes acolytes, Blaise, a réussi à intégrer un autre magazine de votre société. Il va venir chez vous prendre des photos et la vérité va éclater au grand jour. Mwahahah.

Myror

Ah, vous tombez bien. Justement on ne savait pas trop à qui envoyer cette requête. Alors voilà, on détient pour le moment votre « acolyte » bien au chaud, dans une armoire cadenassée. On le nourrit de lasagnes-frites et on le tabasse dans la joie et la bonne humeur à chaque fois qu'on perd contre Cyd à DotA (souvent, donc). Mais bon, c'est comme pour tout, on finit par se lasser. Nous sommes donc prêts à vous le restituer, moyennement une petite compensation financière. On accepte les chèques et les dotations en MacBook Pro.

Joystick, menteurs !

C'est cool de nous avoir donné la démo jouable de Guild Wars pendant 14 jours sur votre CD. Super cool. Dommage qu'on n'ait pas le login et le mot de passe qui permettent justement de le tester, le jeu. Bah, c'est pas grave.

Michel

Pour s'inscrire à la démo de Guild Wars, il suffit de se créer un compte NCSoft en veillant à bien rentrer le numéro de série qui figure au dos de la pochette du DVD et hop, c'est magique, vous voilà inscrit. Parfois, je me demande si vous ne le faites pas exprès pour passer dans le courrier. Bon, en même temps, là, TBF me fait signe pour me dire que l'offre est périmée maintenant... C'est ballot.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, DVD manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- DVD manquant, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Encore WoW ?!

Après des nombreuses années à me faire plaisir en lisant votre mag, je me décide seulement à écrire maintenant, pour gueuler un peu (eh oui, jamais content). Pourquoi ? C'est simple : j'ai appris que cet été, le hors-série serait ENCORE sur WoW ! Alors voilà : oui WoW, c'est Blizzard, c'est un jeu qui a du succès, etc. Mais bon, ça fait au total trois hors-séries sur WoW ! Vous ne trouvez pas que ça commence à faire beaucoup ? Peut-être que pour les lecteurs ne jouant pas à WoW, oui.

Pierre

Vous n'allez peut-être pas le croire, mais autant nous avons pu hésiter quelques secondes avant de nous lancer dans l'aventure du premier HS sur WoW, autant pour les mises à jour suivantes, la question ne s'est même pas posée. Pourquoi ? Parce que, soyons francs 5 mn, les hors-séries WoW se vendent bien. Très bien, même. Et dans notre métier aussi, il est important d'être parfois un minimum rentable. Pour vous donner une idée de l'ampleur de la chose, c'est quand même le seul hors-série pour lequel nos lecteurs nous harcellent au téléphone en réclamant les prochaines dates de sortie. Parfois même, ils nous boudent quand on leur explique qu'il n'y en a plus en stock. Après tout, l'avantage du hors-série, c'est qu'il n'est pas intégré à l'abonnement : si vous ne jouez pas à WoW, rien ne vous oblige à l'acheter. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on préfère concentrer notre boulot concernant le MMO de Blizzard dans un hors-série, pour éviter justement que ceux qui n'y jouent pas ne soient pas contraints d'en déguster plus que de raison dans les pages du mag. Mais vu l'ampleur du phénomène WoW, et le fait que certains membres de la rédac sont particulièrement calés sur le sujet, ce serait vraiment idiot de ne pas en profiter.

Around Ze Weurld #1

Dans la série « Rendons jaloux les pauvres rédacteurs qui triment nuit et jour pour rendre leur test à temps », je joins à ce courrier quelques-unes de mes photos de vacances. Alors oui, elles datent de cet été mais je vous avoue que je les avais bêtement oubliées. J'espère que vous ne m'en voudrez pas.

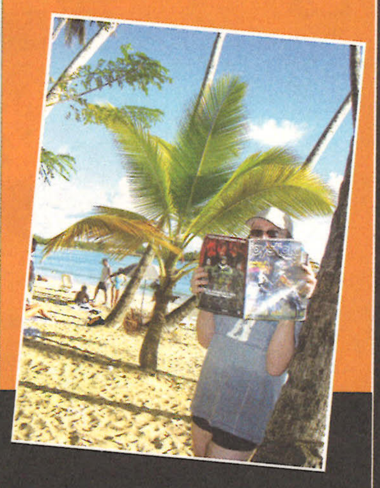
François

Mais non, voyons, je ne vous en veux pas. Au contraire, ça me fait même plutôt plaisir de savoir que vous n'êtes plus parti en vacances depuis presque aussi longtemps que moi. Pas trop deg ? Non, parce que moi, ça commence à me peser un peu en fait.





DU SANG DES HEROS,
ON ECRIT LES LEGENDES
AFFRONTEZ UN IMPRESSIONNANT BESTIAIRE DE PLUS DE 80 MONSTRES MYTHOLOGIQUES.
EXPLOREZ DE NOMBREUX LIEUX ANTIQUES : LES PYRAMIDES D'EGYPTE, LA GRANDE MURAILLE DE CHINE, LES JARDINS SUSPENDUES DE BABYLONE...
28 TYPES DE HÉROS POSSIBLES, 160 COMPÉTENCES ET PLUS D'UN MILLIER D'ITEMS DIFFÉRENTS.
TITAN QUEST
www.titanquest.fr
"L'HÉRITIER DE DIABLO 2"
PCJEUX, mai 2006
JUIN 2006
EDITION LIMITÉE EN BOITIER MÉTALLIQUE
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
RECOMMANDÉ PAR NT1 La nouvelle grande chaîne
ASUS Rock Solid · Heart Touching
The way it's nVIDIA meant to be played
POWERED BY gamespy
IRONLORE
THQ
© 2006 THQ INC. DEVELOPED BY IRON LORE ENTERTAINMENT. IRON LORE ENTERTAINMENT AND THE IRON LORE LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF IRON LORE ENTERTAINMENT, LTD. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES, USED UNDER LICENSE. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THE NVIDIA LOGO AND "THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED" LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF NVIDIA CORPORATION. THQ AND THE THQ LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS, LOGOS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



Filez des sous à Mach

Existe-t-il un deuxième hors-série pour WoW et y a-t-il moyen de le commander en Belgique ? Pourriez-vos me donner les références/coordonnées pour le commander ?

Jean-Bernard

J'ai encore mieux : à l'heure où vous lirez ces lignes, la troisième édition du hors-série WoW devrait être disponible dans toutes les bonnes boulangeries. Il s'agit du hors-série n°26 (date de juin/juillet 2006) qui contient toutes les mises à jour qui vont bien. Si vous ne le trouvez pas en boulangerie, essayez chez votre libraire, on ne sait jamais.

Around Ze Weurld #2

Quand y'en a marre, y'en a marre ! Après deux ans de vie commune et deux renouvellements d'abonnement, Joystick le matin, le soir, même pendant la préparation du mariage, je ne dis toujours rien ! Jusqu'ici tout va bien ! Après neuf mois, enfin le voyage de noces, direction la Martinique ! Tout va bien ! La plage des salines, je cherche mon mari et je le surprends en train de demander à une jeune et jolie martiniquaise de le prendre en photo avec Joystick ! L'excuse ! Bref, je passe, mais quand je fais développer les photos et que je le vois planqué derrière son bouquin là, c'est trop ! Vraiment trop ! Alors Joystick, je ne suis pas mariée avec toi, quitte mon mari ou alors...

P.S. du mari : c'est vrai qu'elle était bien roulée la Martiniquaise.

Une épouse en colère

Ah, Joystick, la paix des ménages, tout ça. Cela dit, vous direz de ma part à votre mari qu'il aurait pu au moins nous envoyer un cliché de la Martiniquaise, tant qu'à faire. Égoïste.

Plein de trucs

Vu la multiplicité de mes remarques, un petit brin de mathématiques s'impose pour ordonner tout ça. Classons !
1° Juste pour vous dire que même quand on révise le bac on pense à vous !
2° Mais où est la photo de Fallout 3 à la page 30 de votre dernier magazine ?
3° Un grand merci pour Beyond Good & Evil ! Ayant un PC datant de l'année 2000 (1 GHz, 128 Mo de mémoire), cela me fait du bien de me dire sûrement illusoirement (hélas !) que vous pensez à des personnes vivant à l'âge préhistorique du PC.
4° Pensez-vous (et là, je m'aventure sur les terres de Caféine) que vous pourriez mettre en place une rubrique Mac dans votre magazine ? Vu que l'on peut maintenant installer Windows dessus !

Xero

Vu la multiplicité de mes réponses, et mon aversion pour les mathématiques, vous me permettrez de vous répondre dans le désordre.
2° L'illustration de Fallout 3 s'est inexplicablement perdue dans la foule de photos de babes qu'avait prises Fumble (et il y en avait un paquet). Pour réparer cet oubli, vous la trouverez ci-dessous. Mais vous pourrez constater qu'il n'y avait pas vraiment de raisons de s'exciter. Alors que pour les babes...
4° Non. Faire une rubrique Mac pour parler de jeux Windows n'aurait pas grand sens.
Non, Caf, j'ai dit NON. (ndCaf : et alors ?)
3° Oh bah de rien, dites.
1° Et on pense à vous aussi pendant qu'on boucle.
Oh là, oui alors. Plein.



Pas content

Attention ça sent la gueulante ! J'ai 16 ans, je suis abonné à Joystick depuis maintenant un certain temps, et au travers des tests, des bêtas et des news, mon esprit critique s'aiguise selon différents critères comme les graphismes, le gameplay ou encore l'originalité même du titre. Seulement, j'ai beaucoup ramé pour en arriver là ! Dans le magasin, rien n'explique ce qu'est le « gameplay » ou encore les « graphistes next-gen ».

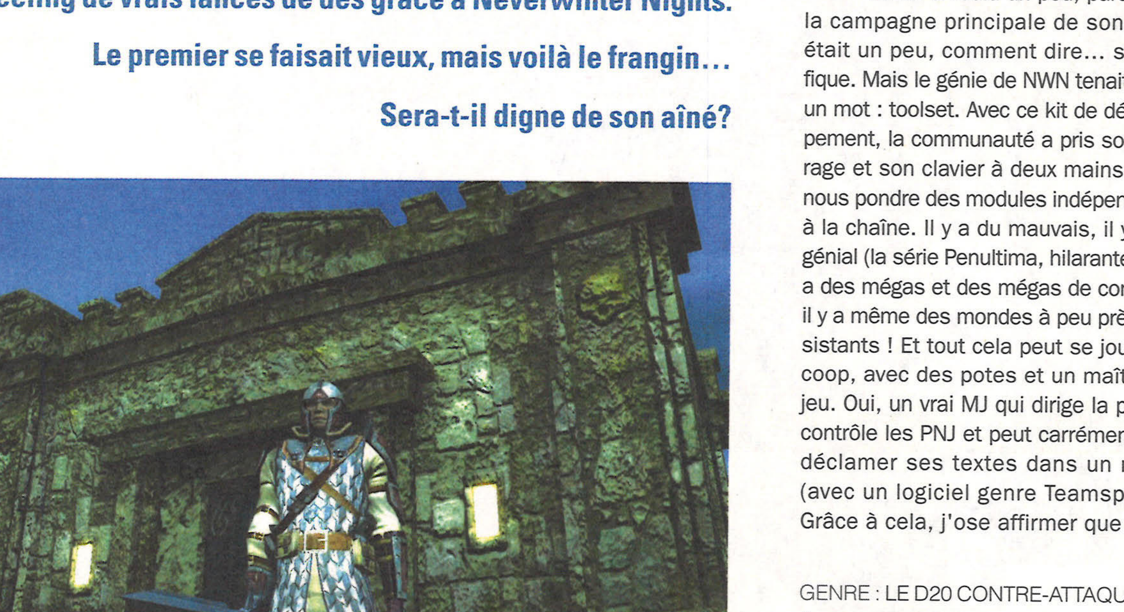
Olivier

Vous avez raison, parfois certains d'entre nous s'emportent dans leur prose et oublient que tout le monde n'est pas forcément au fait des derniers termes à la mode. Alors, hmm... Je vais essayer de vous aider, avec mes maigres connaissances à moi que j'ai. Gameplay, ça c'est facile, je sais : en anglais, ça veut dire « jouabilité ». C'est tout ce qui a trait à la prise en main du jeu, le fun qu'on en retire, bref c'est un terme assez large pour décrire l'expérience de jeu. En ce qui concerne les « graphistes next-gen », fastoche aussi. Ce sont de jeunes graphistes plutôt beaux gosses. N'hésitez surtout pas à m'envoyer d'autres questions du genre, je suis chaud là. (ndlr : il nous aide pas Fask', il nous aide pas...).

Neverwinter Nights 2 Neverwinter Nights 2 Ne

Je ne m'attendais pas trop à faire la couv' sur Neverwinter Nights 2. C'est un peu soudain, nous avons à peine été présentés... Mais allons, soyons fous ! Surtout que, fait rarissime, c'est carrément une version complète que nous a refilée Atari, avec tout le contenu ! D'habitude on a droit à une grosse présentation, des interviews, etc. On ne joue pas ou peu aux titres si tôt à l'avance. Avec NWN2, allez hop, création de perso, tutorial, quêtes, j'avance dans le scénar... tranquille ! C'est normal, me direz-vous, il sort bientôt. Obsidian peut se permettre de laisser un journaliste fouiller dans le code, ça doit être quasiment terminé, non ? Euhhh ben non. Houla, non, pas du tout. On en est loin. Si Atari nous balance le jeu en septembre, il va droit dans le mur ! Mais m'est avis que la date sera repoussée. J'en avais déjà le sentiment lors des dernières présentations et ça se confirme maintenant : n'espérez pas NWN2 avant fin 2006, voire 2007. Enfin, ça vaudrait mieux... Bref, c'était un peu la galère pour jouer, je l'avoue. Et les screenshots ont été gracieusement fournis par Obsidian. Cependant, j'ai pu suffisamment tâter de la bête pour donner de bonnes impressions bien senties sur le futur du plus fidèle des RPG PC. Mais avant, rappelons un peu le principe du jeu.

Je m'étais remis aux jeux de rôles récemment, mais c'est encore tombé à l'eau : plus le temps, trop d'organisation... Heureusement, on peut encore ressentir ce feeling de vrais lancés de dés grâce à Neverwinter Nights. Le premier se faisait vieux, mais voilà le frangin... Sera-t-il digne de son aîné?



Un gros pari réussi

Neverwinter Nights a débarqué sur nos PC en 2002, avec tous les vœux de bonheur de Bioware. On lui en a voulu un peu, parce que la campagne principale de son bébé était un peu, comment dire... soporifique. Mais le génie de NWN tenait dans un mot : toolset. Avec ce kit de développement, la communauté a pris son courage et son clavier à deux mains, pour nous pondre des modules indépendants à la chaîne. Il y a du mauvais, il y a du génial (la série Penultima, hilarante) ; il y a des mégas et des mégas de contenu, il y a même des mondes à peu près persistants ! Et tout cela peut se jouer en coop, avec des potes et un maître de jeu. Oui, un vrai MJ qui dirige la partie, contrôle les PNJ et peut carrément mal déclamer ses textes dans un micro (avec un logiciel genre Teamspeak). Grâce à cela, j'ose affirmer que NWN

PAR fumble

GENRE : LE D20 CONTRE-ATTAQUE
ÉDITEUR : ATARI
DÉVELOPPEUR : OBSIDIAN ENTERTAINMENT/ ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 2006



NEVERWINTER NIGHTS 2



Non, ce n'est pas une soirée disco, mais le sort « Blinding Colors » en action.

Atari pousse NWN1 dans l'escalier

Ce n'était pas super discret, cet arrêt de support de la part d'Atari. Fini les patches ou les mods premium pour NWN1… pas très malin de se mettre à dos la communauté dont on espère qu'elle achètera la suite. Elle n'en aura peut-être pas très envie sur le coup. Mais si Atari est aussi préoccupé d'économiser des sous, c'est inquiétant pour NWN2. Septembre, pour finir le jeu ? Ça ne va pas être possible. Pas crédible… alors si vous ne voyez aucun report de sortie rapidement, attendez le test avant de vous le procurer.

reste le RPG qui s'est le plus approché d'un véritable jeu de rôles de table. Et pourtant il utilise le système D20, et je déteste D20. C'est vous dire si le titre de Bioware est bien foutu. Au fil des ans, le gameplay de NWN s'est étoffé, officieusement et parfois officiellement durant les extensions (une moyenne, Shadows of Undrentide, et l'autre excellente, Hordes of the Underdark). À présent, la suite, programmée par Obsidian, s'apprête à prendre la relève…

Mise en appétit

West Harbor, un jeudi. C'est aujourd'hui la fête des récoltes et tous les jeunes des environs se préparent à entrer dans une importante compétition annuelle. Personne ne leur a expliqué qu'il s'agissait d'un bête tutorial pour votre personnage, mais ne brisons pas leur rêve. De toute façon, le village est attaqué par des monstres sortis de nulle part ! Au menu : Bladelings et Druegars (des nains tristes et pâlots. Des emo-nains, quoi). Vite, il faut réunir la milice, faire front contre plusieurs vagues d'ennemis, secourir des enfants… Au final : plusieurs morts et un certain malaise parmi les vivants. Peu d'infos filtrent sur le pourquoi de l'attaque, si ce n'est que le chef de cette invasion, un puissant sorcier, semble chercher un objet en argent. Ça tombe bien, votre père adoptif, un elfe mystérieux, a caché ce genre de relique dans un temple tout près (probablement un des fragments d'épée surpuissante que l'on voit dans la cinématique d'intro, mais chut !). Ça explique bien des choses, ma bonne dame. Une fois que vous avez extorqué la babiole aux hommes-lézards qui vivent là, il est temps de partir à l'aventure vers Neverwinter. Quelqu'un là-bas saura ce qu'il faut en faire… Voilà le début du scénario de Neverwinter Nights 2. À peine sorti de West Harbor, vous rencontrerez Khelgar, un nain très bagarreur qui rêve de devenir moine depuis qu'un groupe « d'encapuchonnés qui boivent de l'eau » lui a infligé une dérouillée. Vous aiderez par la suite une tiefling (mi-humaine, mi-démon) à se dépêtrer d'une mauvaise situation. Vous pourrez aussi recruter cette charmante demoiselle qui n'est pas du tout une voleuse, paraît-il, (sauf sur sa feuille de perso). Ensemble, vous résoudrez de nombreuses quêtes annexes, à Fort Locke ou dans le port de Highcliff, avant de pouvoir enfin prendre le bateau vers la légendaire cité.

Quoi ? Pas de personnages avec des points d'exclamation jaunes au-dessus de leurs têtes ? Mais… c'est révolutionnaire !



Bande d'illuminés !

NWN est beau. Mais d'une beauté assez discrète. On y remarque quelques défauts ici et là, mais souvent on s'arrête de jouer pour admirer une armure, un vêtement, un intérieur éclairé par un feu de cheminée… Ce qui étonne le plus, c'est l'illumination des lieux. Même à la





Morts-vivants rime avec prévoyant, pensez à engager un prêtre dans votre équipe.

Pré-réservé au maître du jeu

En ce qui concerne le toolset, il n'était pas disponible, et même si cela avait été le cas, j'aurais eu du mal à vous dire s'il est ergonomique ou pas. Je ne suis pas un pro du modding… En revanche, j'ai posé la question à Atari au sujet de la disponibilité de cet outil pour la communauté : pourra-t-elle mettre la main dessus avant NWN2, afin de sortir rapidement les premiers modules ? Eh, bien, rien n'est encore confirmé, mais l'idée d'Atari est de fournir le toolset aux joueurs qui précommanderont NWN2 (sur la base d'une petite avance déductible à l'achat final). L'opération devrait débuter un mois avant la sortie du jeu. Alors, préparez vos scénars !

création de personnages, les développeurs se sont amusés à placer une lumière mauve pas loin du modèle 3D. Du coup, on peut en voir le reflet sur le cuir de l'armure, ou dans les cheveux alors qu'on est en train de choisir une coupe. C'est peut-être fait exprès pour attirer notre attention sur les éclairages durant le reste du jeu ? En tout cas, ça n'arrête pas : entre le ciel, le sol qui reflète la couleur du ciel, le brouillard qui en diffuse une différente, etc. Le résultat est une ambiance totalement réussie, quels que soient les décors affichés, on est vraiment immergé dans le monde, et ce, malgré la construction en zones du terrain de jeu. En effet, NWN2 est très proche de NWN1 sur ce point : on passe d'une carte à la suivante via des passages bien précis et il est impossible de se perdre dans la nature comme dans Oblivion, par exemple. Difficile par contre d'estimer déjà la taille possible de chaque zone.



Donjon vu ?

Le découpage du monde n'est pas le seul point commun entre les deux titres, il y en a bien d'autres. Et évidemment dans le système de jeu, puisque c'est toujours celui de Donjons&Dragons, modifié à la sauce PC. Peu de nouveautés de ce côté-là, Obsidian à notamment ajouté des races et de nombreuses sous-races, avec leurs modifications de caractéristiques propres. La seule innovation « extra-D&D » se trouve dans les backgrounds, une liste de petites histoires personnelles. Êtes-vous un homme à femmes, un ex-fermier, un bagarreur ? À vous de choisir une histoire qui aura une influence positive et négative sur les jets de sauvegarde ou certaines compétences. Pour ces dernières, les développeurs ont d'ailleurs repris toutes celles de NWN 1 et de ses add-on, plus deux inédites : la survie, qui influe seulement sur le don de pistage, et l'alchimie, avec laquelle on peut créer des acides, des poisons ou des cocktails Molotov. Cet artisanat sert aussi à extraire l'essence magique de certaines créatures préalablement pacifiées afin de fabriquer des objets tout aussi magiques. Enfin, on retrouve les attaques d'opportunité, les listes de sorts, les dons à sélectionner et la panoplie d'armes habituelles. Le squelette du jeu reste donc le même, tout comme le design général. Un zombie est un zombie ; un Umber Hulk ressemble toujours à un croisement entre un scarabée et Caféine. Plus étonnant, même le look d'une auberge, le dessin d'un coffre ou le style des armures rappellent NWN1… Tout dans NWN 2 fait rejaillir des souvenirs, façon madeleine de Proust virtuelle. On ne sera clairement pas dépaysé avec le jeu d'Obsidian.

Les belles histoires d'onc' Feargus

Ce qui risque de vraiment nous surprendre, c'est le scénario. Au premier abord, les situations semblent assez classiques : mon fils a disparu, mon mari est coincé dehors avec des hommes-lézards, les navires sont sabotés, la machine à café est en panne, je me suis retourné un ongle, au secours, faites quelque chose ! Mais les dialogues sont rythmés et très marrants. En quelques heures de jeu, j'ai franchement éclaté de rire plusieurs fois. De plus, ils offrent toujours quelques alternatives carrément « Evil ». Proposer dans un choix de répliques de trancher la gorge d'un blessé parce que c'est un rival (« Je crois que tes blessures sont fatales». Couic !), on ne voit pas ça partout. D'une façon générale, vous pouvez en permanence jouer les gros relous en envoyant balader tout le monde, ça n'empêchera pas l'histoire de se dérouler correctement. En tout cas, les personnages non joueurs sont rapidement attachants et on retrouve le talent d'Obsidian pour la création de background tortueux. D'ailleurs, tout le traitement des



Khelgar, seul face à un Umber Hulk. Oui, c'est ça un Umber Hulk



Ne cherchez pas à régler votre moniteur, tout est normal : NWN2 utilise beaucoup le flou en combat.

relations entre persos rappelle fortement Knights of the Republic 2, le premier jeu de ce studio. On peut par exemple discuter de leur passé avec eux, ou leur demander leur avis sur les autres membres du groupe. Il faudra alors réussir des tests d'influence pour qu'ils acceptent de vous déballer leurs problèmes. Si Obsidian recycle les bonnes idées, on ne peut qu'applaudir ! Avec un peu de chance, l'histoire de NWN2 sera aussi intéressante et intelligente que celle du RPG Star Wars (avec une vraie fin cette fois, s'il vous plaît).

Feargus Urquhart, CEO d'Obsidian Entertainment (Level 20) répond à Fumble



Joystick : Quelles ont été les impressions sur la démo de NWN2 à L'E3 ?
Feargus : Le Toolset a beaucoup été commenté. Tout le monde a été impressionné par ses possibilités et s'imaginait déjà en train de créer des modules, tout en affirmant que le jeu en lui-même vaudrait l'achat de NWN2.

À propos de mods, à quel point sera-t-il facile de transférer ses créations de NWN1 vers ce nouvel opus ?
Tous les dialogues et les scripts seront convertis automatiquement vers NWN2 sans problème. Mais à cause du changement de moteur graphique, toutes les zones de jeux devront être refaites entièrement.

En plus du toolset, allez-vous améliorer les outils du maître du jeu ?
Nous travaillons encore sur cette partie-là et nous espérons satisfaire la communauté, de même que les créateurs de mondes persistants. Obsidian sera à l'écoute des joueurs après la sortie de NWN2 pour répondre à leurs besoins dans ce domaine.

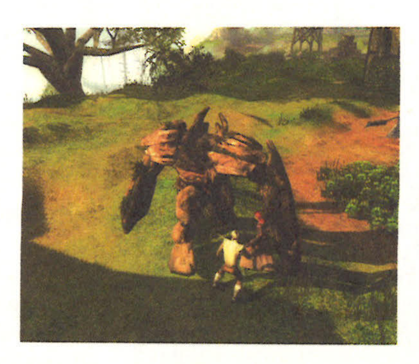
Un système économique à la Bethesda, avec du mini-contenu à mini-prix, ça vous branche ?
Atari et Obsidian n'a pas vraiment pris de décision à ce sujet. Au minimum, nous voudrions proposer du contenu gratuit et faire le maximum pour aider la communauté à créer des mods.

Difficile de s'essayer à l'artisanat avec la version fournie. Vous pouvez me donner des détails ?
L'artisanat est séparé en trois groupes : ordinaire pour les armes et les armures ; magique, pour enchanter les objets ou créer du matériel fabuleux ; et « consommable » pour les bâtons, les potions et les parchemins. L'artisanat ordinaire vous demandera de chercher ou d'acheter des matériaux de base, plutôt que de dépenser simplement de l'or et de l'expérience, comme c'est le cas dans D&D. En revanche, les consommables fonctionnent de la même façon : les vendeurs proposent des potions vides, par exemple, et vous jetez un sort dessus pour les rendre fonctionnelles.

J'ai remarqué que seules les compétences de votre personnage principal sont prises en compte lors des dialogues requérant des tests (bluff, intimidation).
En fait, c'est fait exprès, car le scénario de NWN2 est vraiment très lié à l'histoire personnelle du héros, et il faut que les dialogues reflètent cela en permanence. (ndFumble : Du coup, pas besoin de mettre des points dans les compétences sociales des compagnons, à moins qu'on ne les dirige séparément durant l'aventure. Ce qui est possible, comme on l'a vu dans KOTOR.)

Sinon j'ai trouvé la caméra « 3e personne un peu trop collante », surtout quand on veut avoir une vue tactique du combat.
On n'a pas dû vous expliquer la touche qui permet de basculer en mode aérien, comme dans NWN1. De façon générale, la caméra sera totalement customisable selon votre bon plaisir. (ndFumble : Ah, bah, non, du coup, ça, on ne me l'avait pas dit. Ça marche bien et c'est impeccable.)

Vous n'avez pas oublié les dragons au moins ?
Non, non, ils sont bien là ! Il est même possible qu'on en fasse plus, pour la communauté.



ELECTROPLANKTON™

Dix expositions d'art contemporain
interactif dans votre poche.











NINTENDO DS lite





Carotte surréaliste

Take Two, qui aimerait bien remonter la pente après avoir accusé une perte sèche de 50 millions de dollars, s'est mis en tête de sortir Duke Nukem 4 Ever cette année. À condition, bien sûr, que 3D Realms soit d'accord. Pour les convaincre, l'éditeur propose une prime de 500 000 dollars aux développeurs si le délai est respecté. Quand on sait que la boîte de papy Broussard a revendu la licence Max Payne pour 50 millions de dollars à... Take Two, justement, on se dit qu'ils auraient pu leur offrir des Mon Chéri, l'effet aurait été le même.

DITO

Dans les mois qui viennent, et si nous ne sommes pas totalement liquéfiés d'ici là (si vous avez la clim' au bureau, appelez, on viendra faire le mag chez vous), le rythme de parution de Joystick va s'accélérer sournoisement. Nous passons en effet à 13 numéros par an. Oui, je sais, pour un mensuel c'est un peu bizarre vu qu'il y a toujours 12 mois dans une année aux dernières nouvelles. Mais c'est une invention anglaise et les Anglais sont très très forts. Bon, n'exagérons rien, ça reste un peuple coincé sur une île et le principe est en fait assez facile à appréhender : un numéro toutes les quatre semaines. D'où l'aspect sournois de la chose : la date de sortie de Joy va se décaler doucement mais sûrement, le 12e arrivant aux environs de début décembre. Vous aurez même les dates de parution dans le prochain numéro, histoire de ne pas ennuyer inutilement votre libraire. Ce sont des gens occupés ! J'en connais même qui jouent sur PC entre deux clients, avec la machine habilement planquée. La classe.Pendant que je vous tiens, je précise à ceux qui débarquent que le « DotA » dont il est question dans la BD matos de ce numéro est un mod fantastique et gratuit pour Warcraft III (www.dota-allstars.com). L'essayer, c'est découvrir tout un florilège de nouvelles insultes et se rapprocher de votre côté obscur. Comme dit MonsieurLam : « Ça y est, ça parle mal, la partie est lancée ». C'est réellement notre arme atomique, notre dernier espoir quand la rédac de Joypad pète les plombs sur Singstar ou Guitar Hero. Décidément, nous n'avons pas un métier facile.

Caféine

On ferme !

Gabe Newell, le boss de Valve Software, est très fier du succès que rencontre Episode One, la première extension pour Half-Life 2... Euh, pardon : la première partie d'Half-Life 3. Pour lui, c'est la preuve irréfutable que les joueurs préfèrent les jeux courts et linéaires et que Warren Spector se goure complètement en défendant les jeux ouverts et le gameplay « émergent » à la Deus Ex.
Ce que Gabe essaie maladroitement de vous dire, c'est que la rejouabilité c'est bien, mais que ça vous oblige à refaire le jeu plusieurs fois pour être sûr de voir tous les jolis effets « schblink-schblink » que les développeurs ont scriptés avec amour. Hmm, attendez... Il parle toujours de jeux vidéo, là ? Ou d'attractions à Disneyland ?



Trop bien ton nouveau jeu, Gabe !

songtapper.com
songtapper.com
songtapper.com

La chance aux chansons

songtapper.com
songtapper.com
songtapper.com

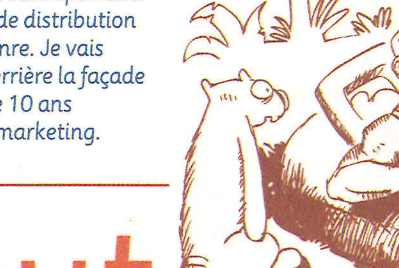
Vous avez un morceau de musique en tête mais impossible d'en retrouver le titre ? Ça vous empêche de fermer l'œil ? Réjouissez-vous : grâce à SongTapper (http://www.songtapper.com/), il vous suffit désormais de tapoter frénétiquement le rythme de la mélodie sur la barre d'espace de votre clavier et... magie !
Le site vous renvoie le titre et l'interprète. C'est assez bluffant, même s'il lui arrive de se gourer quand vous essayez de lui faire identifier des trucs underground. Mais du coup, ça peut donner lieu à des petits concours rigolos pour égayer vos longues journées au bureau. Comme, par exemple, essayer lui faire reconnaître le dernier Crazy Frog avant que vos collègues d'open space ne vous coupent les mains.

Les développeurs sont en vacances

Cenega revient pour nous balancer de nouveaux visuels de son FPS d'action/tactique prévu pour l'été et dont on attend encore une version jouable… Depuis le temps qu'on vous diffuse des pelletées d'images d'El Matador, vous devez être, comme nous, un poil sceptiques. D'autant qu'un autre titre mis en avant par l'éditeur (The Roots) avait été purement et simplement annulé malgré une campagne de distribution massive de captures en tout genre. Je vais vraiment finir par croire que derrière la façade se cachent en fait des gosses de 10 ans qui passent leur vie à jouer au marketing.









Tout n'est pas perdu

Difficile d'échapper au phénomène Lost tant la série créée par J.J. Abrams (Alias) et produite par Touchstone (Disney) cartonne sur toute la planète. Petit rappel pour ceux qui auraient eu la chance de passer à côté : un Boeing se gaufre sur une île du Pacifique, laissant une quarantaine de survivants livrés à eux-mêmes face à d'improbables phénomènes surnaturels, comme la rencontre avec un ours polaire ou le regard de bovidé de Jack, le héros. Intrigues invraisemblables, retournements de situation à la mords-moi le nœud et histoires d'amour à deux balles… Et pourtant ça marche du feu de dieu. Alors, quand on a sous la main une telle poule aux œufs d'or, difficile de résister à l'envie de faire sonner le tiroir-caisse avec une adaptation en jeu vidéo. C'est Ubisoft qui s'y colle pour une sortie en 2007, et le contenu est encore gardé secret, caché sous une mystérieuse trappe scellée. La bonne nouvelle c'est qu'avec un background aussi inconsistant, les développeurs pourront se concentrer sur le plus important : le gameplay.

Encore une histoire de PIEU



Allez savoir pourquoi, en lisant le titre « Dracula Twins », j'ai visualisé l'ignoble terreur des Carpates en train de jouer au ballon avec Danny de Vito. Enfin bon, je n'ai jamais prétendu être normal et ça me rassure de voir que les Suédois de Legendo Entertainment sont encore plus fracassés dans leur tête. Parce que pour pondre un jeu de plateforme à base de vampires, avec des personnages à la physionomie grotesque, le tout dans un univers aux couleurs criardes, il faut être atteint de sérieuses pathologies. Bref, ça ne semble pas du tout se prendre au sérieux et j'aurais presque envie de mettre la main dessus si leur précédent jeu (Les Trois Mousquetaires, 3/10, Joy n°178) n'avait été conçu pour des gamins de moins de deux ans. De toute façon, les vampires c'est bien, mais à petite dose. C'est un mec en train de s'enfiler 276 épisodes de Buffy et Angel en mangeant des saucisses qui vous le dit.

Pro du pot



Aaah les deux-roues, quel pied ! L'annonce d'un nouveau jeu de moto me rappelle mon adolescence, quand je me pavanais sur les faubourgs, cheveux au vent, torse fièrement bombé, à 25 à l'heure sur cette machine à ramasser les gonzesses qu'était le Honda Walaroo. Curieusement, personne n'a jamais pensé à sortir une simulation basée sur ce fantastique engin… Par contre, on avait tout de même eu droit à l'excellente série Superbike, développée par les Italiens de Milestone. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça envoyait du bois. Amis motards, réjouissez-vous : ils reviennent et sont super contents de vous présenter Super-Bikes Riding Challenge, fils spirituel de la série et prévu pour « bientôt » sans beaucoup plus de détails. On nous promet une jouabilité super immersive, des graphismes à chialer de bonheur et une I.A. capable de terminer un Rubik's Cube en moins de dix secondes, les yeux fermés. Enfin, quelque chose dans le genre. Bref, voilà qui s'annonce donc comme le meilleur jeu de moto du moment. Mais avec pour seul concurrence la réédition de Moto Racer 3, ce n'était pas vraiment un challenge.



Du pain sur la planche



Devenir champion du monde, c'est facile. À se demander pourquoi des types se prennent la tête à taper dans un ballon ou piloter des caisses de Formule 1 alors qu'il suffit de s'empiffrer de donuts. Un peu comme cet Américain du Wisconsin, dont l'estomac s'est ramassé un orage de treize de ces « délicieuses » pâtisseries en moins de trois minutes. Si vous cherchez à le battre, sa technique est simple : il suffit de les plonger dans l'eau avant ingestion, et hop, ça passe tout seul ! Mais attaquez-vous plutôt à un vrai défi, comme celui de vous enfiler d'infâmes sandwiches au camembert. Il paraît que ça débloque un niveau secret dans lequel on devient rédac' chef de Joy.



Half-Life 3...

...est déjà sorti ! Si si, c'est Gabe Newell qui me l'a dit. Episode One et Two ne sont autres que Half-Life 3. Et vous allez voir, il nous refera le coup avec les deux épisodes suivants en nous affirmant qu'on joue à Team Fortress 2. Il est fort, Gabe.

Dix petits trains





Étant donnée la pelletée de romans pondus par Agatha Christie, il n'est pas vraiment étonnant de voir fleurir des adaptations de ses plus célèbres histoires. On se demande même pourquoi elles ne sont pas arrivées plus tôt. Si le récent « Dix Petits Nègres » était franchement loupé (3/10, Joy n°177), on peut s'attendre à du mieux en fin d'année, avec « Le Crime de l'Orient Express ». Enfin, d'après les développeurs. On dirigera à nouveau un personnage extérieur au roman (cette fois-ci, une employée du train) qui enquêtera en parallèle des investigations menées par ce bon vieux Hercule Poivrot, euh, Poirot. Les familiers du roman original ne seront pas oubliés puisqu'une fin super inédite est prévue. Visuellement, ça ressemble tellement au précédent qu'ils auraient pu intituler leur jeu « kif-kif », ça ne m'aurait pas choqué. Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai bien l'impression qu'en 2007, on aura droit à « Mort sur le Nil ». Que voulez-vous, je suis comme ça moi, visionnaire.

Suncraft

Les mecs : on est dans la mouise ! La terre va mal et tout le monde va mourir ! Il faut que quelqu'un prenne les choses en ma... Dites, c'est moi ou on se tape tout le temps le même pitch avec les jeux de stratégie ? Attention, ce n'est pas que je ne crois pas en Sun Age. Mais s'il y a un truc qui ne l'étouffe pas, c'est bien l'originalité. Trois races jouables (chacune disposant des ses unités spécifiques), univers futuristico-glauque, vue 3D isométrique, quatre ressources différentes, c'est dingue comme ça me fait penser à Starcraft. En torturant mes informateurs, j'ai quand même réussi à dégoter une innovation : le fantastique, le merveilleux « Indirect Intelligent Targeting Qui Poutre », un truc qui servira à donner plein d'ordres (attaquer, construire...) à nos unités des plombes à l'avance. Le jeu, édité chez Nobilis, sort en octobre à petit prix et, selon mes pronostics, ne devrait pas empêcher des hordes de stratèges de sacrifier des loutres vierges à la gloire de Supreme Commander.





PETITE MORT

Pétries de respect pour leur prochain, les autorités australiennes ont pris une grande décision : il sera désormais interdit d'ouvrir une maison close à moins de 200 m d'un cimetière. Il faut dire que les familles des défunts voyaient d'un très mauvais œil la proximité d'un tel lieu de débauche avec un havre de repos éternel. Comme quoi, même morts, vos voisins peuvent vous gâcher la fête.



Le con du mois

Un jeune Néerlandais intercepté par la police en pleine agglomération, à plus du double de la vitesse autorisée, s'est justifié en expliquant qu'il cherchait à faire sécher sa belle automobile qu'il venait juste de laver. Si vous passez au pays du fromage et que vous croisez un hurluberlu cavalant à poil sur une route de campagne, c'est probablement que notre ami sort de la douche.

BAH JE NE VOIS PAS CE QUI VOUS CHOQUE, MOI

CENSURÉ





Pour ceux qui trouveraient XIII, notre jeu gratos du mois, un peu trop fastoche, voilà de quoi leur griller les neurones : MagicCube5D est une variante cinglée du Rubik's Cube, s'aventurant dans des dimensions dont vous n'avez jamais entendu parler. La liste des gens qui en sont parvenus à bout tient sur les doigts d'une main. Et ils sont probablement tous devenus fous à l'heure qu'il est. Si vous avez le cerveau tenace, c'est là que ça se passe : www.gravitation3d.com/magiccube5d/. N'oubliez pas de renouveler votre abonnement Joy pour 50 ans avant de l'installer. Après, vous risqueriez d'oublier.

Moscow Rush...



...le « super » jeu de caisses communiste de nos amis de Buka est annulé. Oui, je sais, ça me fait pareil : un mélange d'indifférence et d'apathie.

La synchro de PC à PC...



...est la « fonctionnalité du mois qui disparaît » de Vista. Avec une sortie prévue pour début 2007, et au rythme d'une évaporation de specs tous les mois, le prochain OS de Microsoft devrait normalement tenir sur une disquette 3,5 pouces.

Phrase à la con

Jeudi 8 juin 2006 – 16h27
Faskil : « Hé bé, c'était bien moche Moscow Rush. »
Yavin : « C'est la beauté intérieure qui compte. »

Quantic se mouille



Pendant l'E3, Quantic Dream en a profité pour nous montrer une fort jolie démo technique de leur prochain titre : Heavy Rain. Mais à part une vidéo d'actrice motion-capturée de manière assez inouïe, on n'avait pas eu beaucoup d'infos sur le jeu. Rien, en fait. Depuis, les développeurs se sont montrés un peu plus loquaces et insistent bien sur le fait que ça n'aura rien à voir avec Fahrenheit, puisque il s'agira d'un thriller très très noir. C'est donc un peu la même chose mais en différent, quoi. D'autant que la durée de vie ne s'annonce pas vraiment meilleure, soit une petite dizaine d'heures. Enfin, au moins on ne devrait plus sombrer dans des délires psychotiques à base d'oracles et autres marmots aux pouvoir surnaturels. C'est bien, ça me rassure. Et cette fois, on aura affaire à des environnements qualifiés de « totalement interactifs ». Si dans « environnements », ils incluent aussi la nana de la démo, je signe tout de suite.

NEWS



>Genre : Nature & découverte
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Monte Cristo/France
>Sortie : Novembre 2006

SILVERFALL

Il y a définitivement des choses qui m'échappent en ce bas monde, entre la prédisposition féminine à passer six heures dans la salle de bain pour en ressortir avec exactement la même tête ou le retour en force du hack & slash, je vous l'avoue : je suis perdu. Mais je me préoccuperai du premier souci un autre jour car vous, ce qui vous intéresse, c'est le second. On croyait le genre complètement mort depuis Diablo 2 et seul un hypothétique troisième opus semblait pouvoir le remettre au goût du jour. Eh, bah, non, on vous a déjà parlé en long et en large de Hellgate : London et voici débouler Silverfall, autre étudiant frais émoulu de l'université des gros bourrins. D'ailleurs, je pourrais conclure mon texte là-dessus en vous disant simplement qu'on avancera en frappant sur tout ce qui se présente. Sauf que Silverfall s'annonce un peu plus profond avec son univers mêlant nature et technologie. Un angle certes courant, mais les développeurs de Monte Cristo ont eu la bonne idée d'en faire plus qu'un simple gadget d'apparat. L'histoire se déroule à Nelwë, continent montagneux où vivent humains, elfes, trolls et gobelins. Tout va pour le mieux jusqu'à l'invention d'une anecdotique machine à vapeur dont l'apparition va bouleverser tout ce petit monde. S'ensuit un conflit entre les peuples favorables au respect des traditions antiques et ceux, plus progressistes, enclins à industrialiser Nelwë à tout prix.

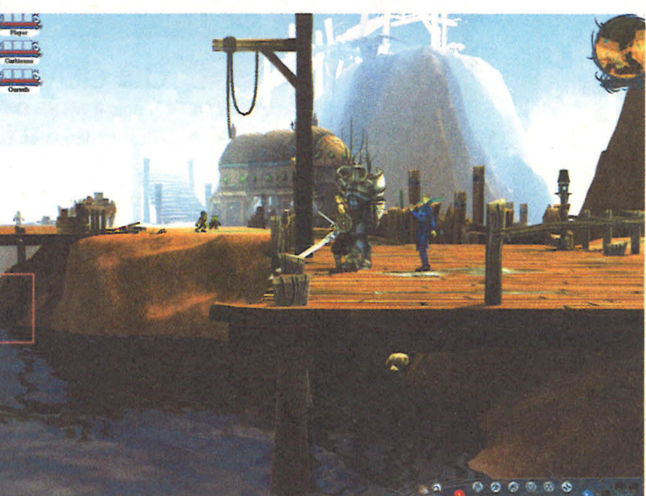


Chérie, je t'avais dit : pas d'animaux domestiques !

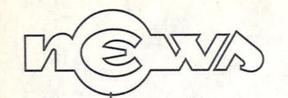
SI TU HÉSITES, FRAPPE ENCORE

Des forces maléfiques profitent de tout ce cirque pour intervenir, massacrer la populace et s'emparer d'un tas de lieux magiques. C'est là qu'intervient le joueur puisque le héros ne sera autre qu'un survivant d'un de ces raids démoniaques. Mais avant d'aller cogner du streum, il faudra créer son personnage en lui choisissant une race parmi les quatre disponibles. Et, histoire de changer les habitudes, les développeurs ont opté pour un système d'évolution original : 121 compétences seront à notre disposition et tout sera associable. On pourra tout à fait créer un mage troll scientiste ou un tas d'autres créatures improbables qui feront se dresser les cheveux sur la tête des intégristes, mais devraient ravir les autres. Lors de l'aventure, il faudra en permanence effectuer des choix et ces derniers vous orienteront en permanence vers un des deux axes de l'aventure : nature ou technologie. Concrètement cela aura une influence sur le recrutement des alliés (des PNJ pourront se joindre à nous), l'équipement disponible, certaines compétences, mais aussi sur l'apparence des lieux visités. Sachez enfin qu'on pourra jouer à plusieurs en coopératif et même en PvP. Seul bémol : la (très belle) version présentée peinait à bien tourner sans que le moteur ne s'étrangle. Espérons que cet aspect sera optimisé d'ici à la sortie (en tout cas, on nous le promet) car j'ai vachement plus envie de jouer à ça que de tenter de comprendre les femmes.

YAVIN



Pfff, jamais à l'heure, ce Titanic.





« Dites, c'est moi ou vous me cachez quelque chose ? »

› Genre : Gros cartoon
› Éditeur : Focus Home Interactive
› Développeur : Pendulo Studio/Espagne
› Sortie : Septembre 2006

RUNAWAY 2



Mesdemoiselles, je vous présente Faskil au saut du lit.

Avant d'être un jeu d'aventure bancal, Runaway c'était surtout un film tout pourri avec Tom Selleck et des grosses araignées électroniques qui ont réussi à me terrifier quand j'allais dormir. Je vérifiais même sous le lit s'il n'y en avait pas… La honte. Oh, bien sûr, vous vous en tamponnez mais il fallait que j'en parle à quelqu'un. Merci, ça m'a fait du bien. Revenons à nos moutons et parlons de la suite. Du jeu hein, pas du film, déconnez pas. Alors, évidemment on retrouvera l'aspect cartoon et l'humour potache du premier opus mais en plus, la technique n'a pas été oubliée avec un tas de nouveaux effets graphiques comme des éclairages dynamiques ou des jolis effets atmosphériques. Que voulez-vous, c'est super tendance, en ce moment. Pour l'histoire, c'est simple : cette idiote de Gina s'est fait balancer d'un avion et se retrouve paumée sur une île ridiculement petite mais renfermant des tas de révélations sur les mystères de la vie et même le futur. Wouaah ! Ah et en plus on affrontera l'armée la plus puissante du monde (ce n'est pas moi qui le dis, ce sont les développeurs), des pirates, des ours polaires ou encore des lémuriens. Mais bien sûr ! Pour le reste, sachez que 100 lieux seront au programme de l'exploration, 30 personnages interviendront dans l'aventure et on aura droit à une heure complète de dessin animé. L'aventure commence dans quelques mois et… ah bah et rien. Ah si : Tom, je te hais.

Yavin



› Genre : Internet vaincra
› Éditeur : Ubisoft
› Développeur : Lexis Numérique/France
› Sortie : 2006

IN MEMORIAM LE DERNIER RITUEL

Lors des soirées bien arrosées, quand on papote de l'avenir du jeu vidéo entre vieux de la vieille, on en revient toujours au même constat : le manque de nouveaux concepts se fait cruellement sentir. Faux ! Car In Memoriam et sa suite prouvaient il n'y a pas si longtemps qu'on pouvait encore innover. Souvenez-vous des recherches sur Google menant à de sites d'information crédibles (et pourtant fictifs) distillant les indices, ou ces e-mails reçus dans notre boîte et permettant de discuter avec différents protagonistes du jeu. Royal. Et la suite semble prendre le même chemin. Oh, bien sûr, il s'agira toujours d'une enquête avec cette fois une sombre histoire de Templiers et le principe ne changera pas énormément. Mais les ajouts méritent que l'on s'y attarde trois secondes. Premièrement on pourra utiliser le téléphone. Oui oui, le vrai téléphone qui fait dring dring afin de communiquer avec certains personnages du jeu. Optionnelle mais pourtant totalement gratuite, voilà une innovation qui devrait bien contribuer à renforcer l'immersion ! De plus, le jeu sera orienté différemment selon qu'on ait joué ou non aux précédentes aventures et revêtira un aspect communautaire afin de lier les joueurs entre eux via des sites montés pour l'occasion. Entre ça et tous les nouveaux outils mis à disposition dans le jeu (codage, hacking…) j'ai déjà hâte de mettre la main sur cette future petite perle. Plus d'infos dès qu'on aura fini de torturer les développeurs et sortie prévue vers la fin de l'année. Si tout va bien.

Yavin

En tout cas, ça a l'air vachement joyeux.

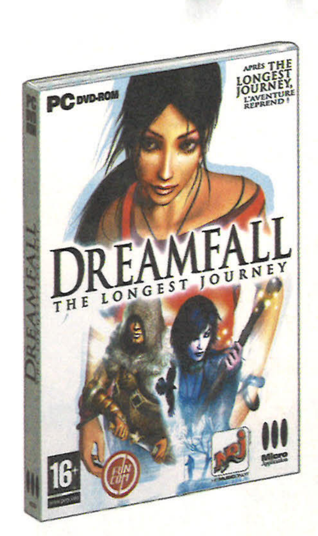


Et comment je sais que c'est le Phénix moi maintenant ?

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

" Avez-vous déjà **pleuré devant** un jeu vidéo ? "
Erwan Cario - Libération.fr

SEUL LE PASSÉ PEUT RÉVÉLER LES SECRETS DU FUTUR





Trois aventuriers, trois mondes, trois destinées.

Dialogue, réflexion, action, infiltration : choisissez et assumez les conséquences.

Des paysages fantastiques dans des mondes inconnus.

www.dreamfall.fr

















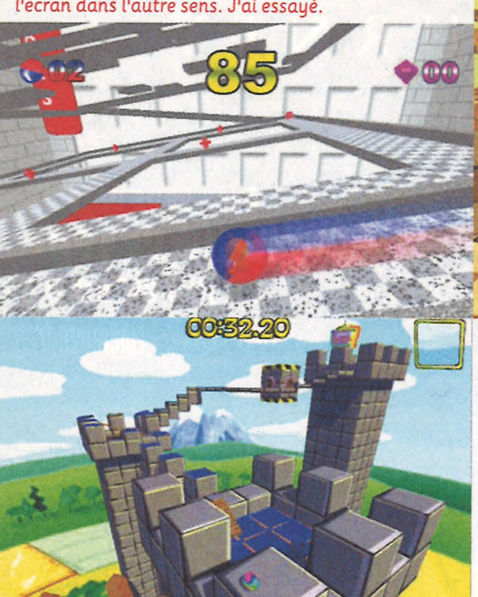




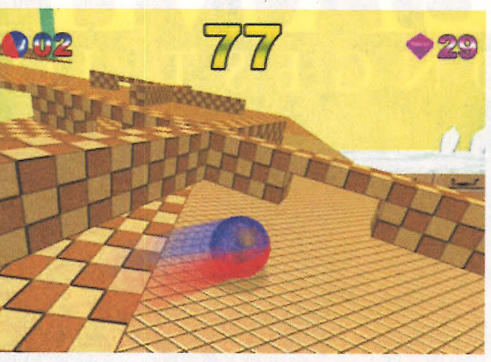








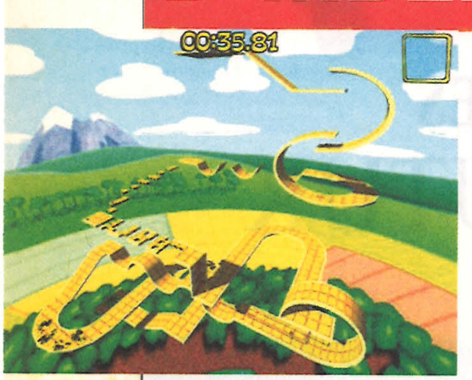
Super Gerball. Non, ça ne sert à rien de pencher l'écran dans l'autre sens. J'ai essayé.



Super Gerball. Wouhou, ça me rappelle Marble Madness !

Marble Blast. Oui, donc là, faut pas tomber.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



Marble Blast. Non, ce n'est pas Trackmania.

Master of Defense. Décidément, tous ces jeux donnent le vertige.

On commence fort ce mois-ci avec une jolie petite perle : Super Gerball (www.supergerball.com/). Oui, bon, d'accord, le nom ne donne pas franchement envie et évoque plutôt une douloureuse régurgitation suite à un excès de loopings à bord d'un hélicoptère. Pourtant, derrière son apparent délit de faciès, le titre est un génial jeu de plateformes dans lequel le joueur dirige une baballe à amener d'un point à un autre. Pour ceux qui connaissent, ça ressemble beaucoup à Super Monkey Ball (sur consoles) ou même à l'excellent Kula World, un jeu dont personne ne se souvient à moins d'être né avant l'invention du gramophone. C'est fun, c'est frais et malgré les graphismes à l'ouest, c'est du grand art. Vous accrochez au concept mais n'aimez pas du tout la réalisation (prévue pour tourner sur un tout petit PC) ? Ah ah ! Pas grave, j'ai un autre jeu du même genre et tout aussi bien foutu : Marble Blast (www.garagegames.com/products/15), lui aussi avec une ch'tite baballe à faire sautiller partout. Le but est d'ailleurs identique puisque dans les deux jeux on recommencera sans cesse les niveaux afin d'améliorer son record de temps pour les boucler. D'ailleurs, Marble Blast figure au palmarès des jeux les plus joués sur le Xbox Live de Microsoft, en toute simplicité. Essayez la version Windows, je doute que vous le regrettiez.

UN PETIT TOUR EN BATEAU ?

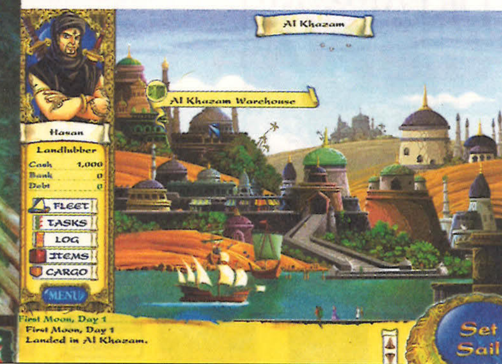
Maintenant, si vous préférez la stratégie et les vieux rafiots s'envoyant par le fond les uns les autres à coups de boulets de canon, j'ai ce qu'il vous faut. Tradewinds Legends (www.sandlotgames.com/w4/product.aspx) devrait vous aller comme un gant avec son univers très riche et ses nombreuses missions. Vous parcourrez le monde avec votre flotte, achèterez de nouvelles armes et diverses fournitures et, bien sûr, dégommerez vos nouveaux ennemis dans d'épiques joutes maritimes. Assez infernal dans le concept, le jeu ne vous laissera pas beaucoup de répit et renoue avec la grande tradition du syndrome « j'arrête dans 5 minutes » où l'on se retrouve douze heures après, sans avoir bouffé et les yeux injectés d'hémoglobine. Malheureusement, la démo d'une heure ne laisse pas vraiment le temps d'en apprécier toutes les facettes mais je ne peux que vous conseiller son achat si vous aimez le style old school. Et pour terminer, restons dans la stratégie avec Master of Defense (www.master-of-defense.com/), un titre sympathique dans lequel on incarne un héros bravant des hordes de monstres. Mais au lieu de se jeter à l'assaut des streums en hurlant « banzaiiii » comme un demeuré, on aura pour tâche de construire des tours de défense et d'invoquer des sorts magiques afin de barrer la route aux belligérants. À essayer !

YAVIN

Master of Defense. Tiens, y'a même Big Ben.



Tradewinds Legends. On ne peut même pas détruire le port, c'est nul.

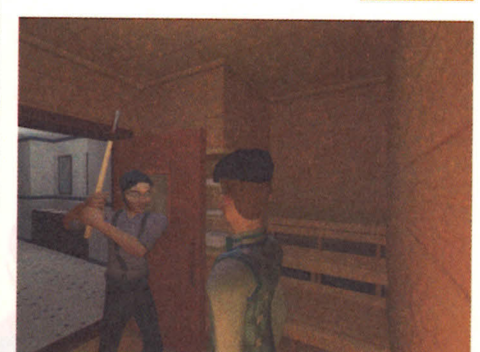




CETTE MÉLODIE VOUS REVIENT
LE 30 JUIN

>Genre : Murder party
>Éditeur : Mindscape et Valve Software (Steam)
>Développeur : Outerlight/Angleterre
>Sortie prévue : 11 juillet 2006

THE SHIP



« Oh, y a un petit fil qui dépasse de ton gilet... Bouge pas, je m'en occupe ! »

Comme l'expliquent les développeurs de The Ship, la plupart des jeux sont financés par des éditeurs. Si vous leur proposez un concept unique, leur première question sera : « Pourquoi ça se vendrait ? ». Par contre, si vous concevez un produit ressemblant à un titre déjà existant, ils vous demanderont : « Qu'est-ce qui le rend unique ? ». Dans ces conditions, la meilleure solution pour un studio indépendant désirant se lancer est de se tourner vers Steam. Après l'excellent Red Orchestra sorti en mai, le portail de Valve nous proposera bientôt un nouveau FPS merveilleusement original, rafraîchissant et bon marché : The Ship ! Le concept du jeu reprend le principe des bonnes vieilles murder parties : chaque joueur se voit attribuer une cible qu'il doit assassiner tout en tentant de ne pas se faire dessouder, puisqu'il est lui-même la proie de l'un des participants. Comme les plus finauds d'entre vous l'ont déjà deviné, l'action se déroule sur différents navires. Il y en a une bonne demi-douzaine proposant chacun de nombreuses façons de faire passer vos victimes de vie à trépas. Mais attention : interdiction de se faire





prendre ! Chaque joueur étant obligé de dormir, de manger et même de s'amuser, attendez donc que votre cible fasse un tour aux toilettes pour la massacrer à coups de raquette de tennis ou enfermez-la dans le sauna pour la transformer en ravioli crevette. The Ship sera mis en vente au prix de 19,95 dollars sur Steam le 11 juillet, et une version boîte contenant une toute petite campagne solo sortira en magasin courant septembre.

Dr. Loser

Un temps de chien

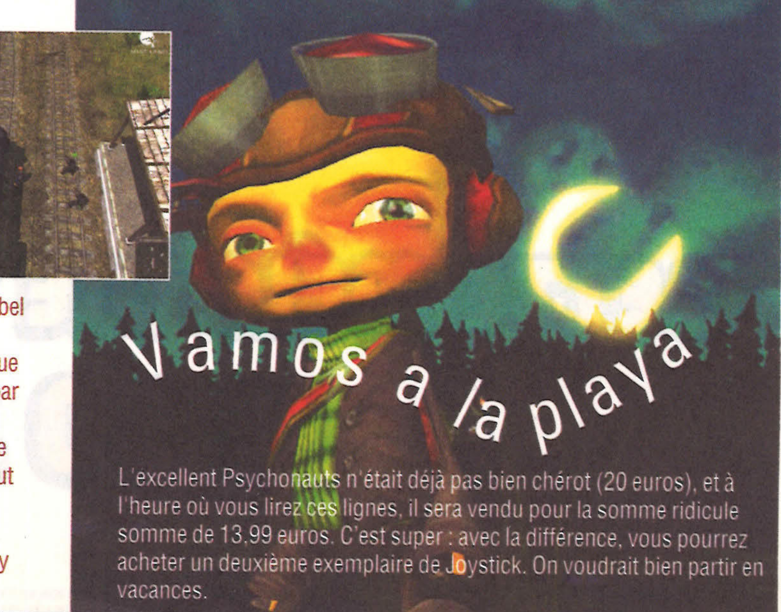


Inspirée par la grande balade de Nicolas Vanier, Mindscape annonce « L'odyssée sibérienne ». Si vous êtes passé à côté des exploits du célèbre musher (conducteur de chiens de traîneau), rappelons que le bonhomme s'est tapé un périple de 8000 km à travers la Sibérie afin de faire prendre conscience au monde de l'importance de sauvegarder la nature. Le titre basé sur ses aventures mêlera stratégie, simulation et aventure, et demandera au joueur de prêter une grande attention à la santé de ses gentils toutous. On traversera donc nous aussi la Sibérie, tout en étant sensibilisé à la protection de l'environnement dans des décors tout en 3D agrémentés de vidéos de Vanier himself. Ça sort en octobre, je ne peux pas vous dire si ça sera bien mais au moins, maintenant, je sais ce qu'est un musher.

Jamais deux sans trois

Comment faire sauter son lectorat en l'air en quelques mots ? C'est simple : lui annoncer le développement d'une suite à Jagged Alliance. Et n'allez pas croire à une blague, le jeu est bel et bien en développement, depuis un bail, chez les Russes de Mistland. Pour ceux qui n'auraient pas la moindre idée de ce dont je parle, sachez que Jagged Alliance n'est autre qu'un des meilleurs jeux de stratégie au tour par tour jamais conçus. On y dirige une bande de mercenaires surarmés, dénués de scrupules et toujours prêts à se lancer dans un bon carnage. Ce troisième opus nous proposera de jolis décors tout en 3D et devrait surtout respecter l'univers développé dans les deux précédents. Le jeu est quasiment terminé et, devinez quoi, ils cherchent un éditeur ! Surprenant, hein ? En même temps, c'est leur faute aussi, ils n'ont qu'à l'appeler Crazy Frog Alliance 3D et là, c'est sûr, c'est dans la poche.

Vamos a la playa



L'excellent Psychonauts n'était déjà pas bien chérot (20 euros), et à l'heure où vous lirez ces lignes, il sera vendu pour la somme ridicule somme de 13,99 euros. C'est super : avec la différence, vous pourrez acheter un deuxième exemplaire de Joystick. On voudrait bien partir en vacances.

Nous ne sommes pas seuls









Les phrases obscures de Yavin



On se réveille !

Dans notre grande saga « Le jeu vidéo indé est notre ami », je vous présente Parallax Factory. Ces p'tits gars, basés à Paris, affichent une devise bien sympatoche : « Old school is good school ». Je ne vous ferai pas l'affront d'une traduction, vous aurez compris qu'on ne parle ici que de fun. La preuve avec leur excellent « Fast Lane Carnage », un jeu de caisses (jouable en multi) vachement fendard. Il y a même une démo (www.fastlanecarnage.de) histoire de vérifier que je ne vous raconte pas un gros tas d'âneries. Ah par contre, vu que c'est édité par une boîte allemande, c'est intégralement en teuton. Pour un soft français, ça fait un peu bizarre. Mais ça n'arriverait pas si un éditeur français se décidait enfin à sortir de son trou. Du même coup, il pourrait s'intéresser à Xenoblast, un petit shoot-em-up à l'ancienne qui déménage pas mal. Enfin moi je dis ça, je dis rien. www.parallax-factory.com

Ça crin

Pour faire plaisir à Yavin, Nobilis annonce la sortie ce mois-ci de Cheval Académie, un jeu avec des chevaux et des fifilles. Outre les trucs classiques du genre, comme le brossage, le dressage et les compétitions d'obstacles, on devra également enquêter pour découvrir ce qui rend les habitants de l'écurie si nerveux. Moi je sais, c'est l'autre boulet avec son casque.

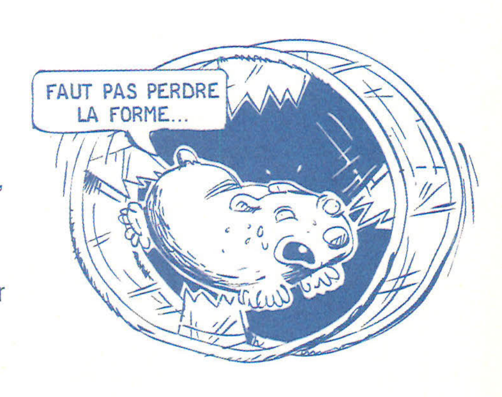
Oblivtchev



Chouette, encore un nouveau RPG ! On est gâtés pour le moment. Là, ce sont les russes de Rostock Games qui nous annoncent « Beltion : Beyond Ritual », développé chez eux depuis deux bonnes années. Du coup, je me demande pourquoi on n'en a jamais entendu parler. Peu importe, le jeu est prévu pour la fin de l'année et nous mettra dans la peau d'un nécromancien qui déleste ses victimes de leur âme pour récupérer tous leurs pouvoirs. Mais manifestement, ses fantastiques capacités tiennent plus de la malédiction qu'autre chose et notre bonhomme cherche à tout prix à s'en débarrasser. En les utilisant à fond, c'est logique. Ou alors je n'ai rien compris. Mais je voudrais bien vous y voir, vous, à traduire des infos officielles rédigées dans la langue de Sergeï Bubka.

Complètement gerbille

En Angleterre, un joyeux hamster qui s'était aventuré là où aucun autre rongeur n'avait jamais mis le pied, s'est retrouvé prisonnier d'un gigantesque broyeur industriel. Pendant près de quatre minutes, le vif animal a réussi à passer au travers d'énormes lames tranchantes pour ensuite finir balloté dans un gigantesque tambour. Il s'en est finalement sorti vivant, avec un pied amoché et une furieuse envie de se refaire le dernier niveau de Tomb Raider Legend sur lequel il était désespérément resté bloqué.



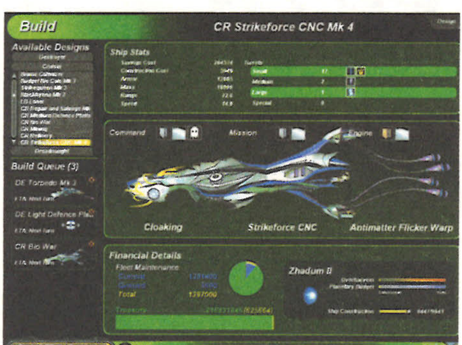


>Conquête de l'univers
>Éditeur : Lighthouse Interactive
>Développeur : Kerberos Productions/Canada
>Sortie prévue : Septembre 2006

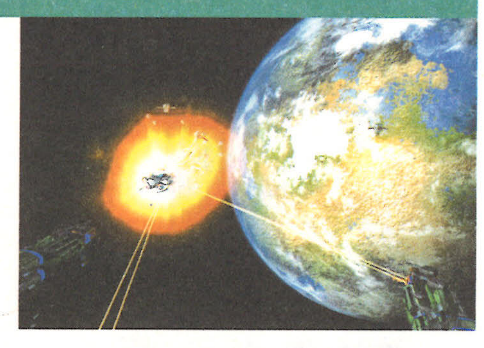
SWORD OF THE STARS



Conçu par une petite équipe de Canadiens inconnus, Sword of the Stars pourrait bien réserver une très bonne surprise aux fans de stratégie spatiale ! En effet, ses créateurs, qui avaient déjà travaillé à Homeworld : Cataclysm, semblent s'être largement inspirés de Master of Orion (1993), l'un des meilleurs titres que le genre ait connu. Le jeu comportera une partie gestion tour par tour et des batailles en 3D temps réel, qu'on livrera avec les astronefs préalablement designés dans l'éditeur idoine. Quatre races d'apprentis dictateurs galactiques seront jouables : les Hivers (des insectes intelligents), les Tarkas (des sauriens malins), les Liir (des poissons dégourdis) et enfin les Humains (des mammifères psychotiques). Chaque espèce devrait disposer d'une technique de transport originale, pour une plus grande variété stratégique. Les développeurs insistent beaucoup sur leur volonté de conserver une interface claire et facilement accessible, une caractéristique essentielle du premier Master of Orion qui hélas avait été quelque peu négligée dans ses suites. Autre bonne idée oubliée qu'ils veulent réutiliser : l'arbre de développement scientifique sera partiellement aléatoire, ce qui devrait rendre chaque partie unique et obliger le joueur à s'adapter aux circonstances. Avec en plus la possibilité d'y jouer à 8 en multi, on commence à devenir assez impatients d'en voir tourner une version jouable…



Parmi les 150 techs à découvrir, il devrait y avoir une bonne quarantaine d'armes…



Atomic

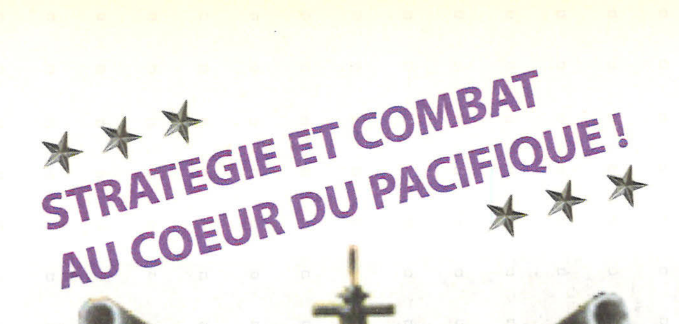
Coup de frein

Joystick, c'est un peu comme mon tiroir à chaussettes, ce n'est pas super bien rangé (ndFask : oh, l'autre hé). Alors comme on n'avait plus la place de traiter Test Drive Unlimited dans les pages E3, on le fait ici. On a pu poser nos petits yeux dessus et même le tripoter avec nos gros doigts boudinés, la chance. Ce serait dommage de ne pas vous en faire profiter. Autant être francs : ce nouveau jeu de ouatures de nos amis d'Atari ne nous a pas mis la grosse claque tant espérée. Attention, rien de bien grave mais la conduite se montrait encore un peu molle et l'impression de vitesse n'était pas des plus fulgurantes. Le premier point devrait être corrigé d'ici la version finale, quant au second, il est inhérent au côté simulation de la bête. En dehors de ça, le jeu reste heureusement très très joli et on a toujours autant hâte d'aller poser nos pneus dans ce gigantesque environnement complètement ouvert. Enfin moi j'ai hâte, parce que Faskil, il a déjà du mal à piloter ses pieds alors vous pensez, une bagnole…



Et avec ça, un jus de pomme ?

Lors d'un récent sondage mené par une société de marketing auprès de la populace estudiantine américaine, on a découvert avec effroi que les jeunes Américains préféraient investir leur thune dans un iPod que dans une salve de pintes entre amis. Une consécration pour le plus célèbre des baladeurs numériques qui vole donc la vedette à la bière, pourtant tête d'affiche de ce genre d'études depuis une bonne dizaine d'années. Un choix qui serait dû en grande partie à l'avènement des « podcast », permettant de récupérer des sujets de cours pour les écouter quand on le désire. Quand on y réfléchit, c'est finalement assez sain. Quel type bien, Steve Jobs ! Grâce à lui, au lieu de diplômer des alcooliques, les universités vont désormais produire des surdoués autistes.





NAVY CHALLENGE
BEST OF E3 NOMINEE

NAVY CHALLENGE©

Revivez les grandes heures de la Bataille du Pacifique sur **votre mobile** !



Prix des jeux : 3€, 5€, ou 7€ + connexion wap
Liste des mobiles compatibles disponibles sur www.sfr.fr

Navy Challenge reprend les grands principes du jeu classique de bataille navale et renouvelle le genre avec un arsenal inédit qui ouvre de nouvelles possibilités tactiques.

Au fur et à mesure de votre progression dans la bataille, vous débloquez de nouvelles armes et développez votre stratégie en activant torpilles, missiles, bombardements aériens…
Un balayage radar judicieux peut également vous donner un avantage décisif au cours de la partie.

Avec un graphisme superbe, des animations spectaculaires et une prise en main très intuitive, vous retrouverez avec Navy Challenge tout le plaisir de la bataille navale dans un jeu mobile de dernière génération.

JEU CONCOURS NAVY CHALLENGE

Participez au jeu concours Navy Challenge en vous connectant sur le **www.vugames.com/navy** **et GAGNEZ :**

Un **Nokia N70**
Une **Xbox 360**,
Des **Enceintes JBL**
Des Jeux **Empire Earth II**

SMS+ Répondre CONTACT pour recevoir les coordonnées de l'éditeur du service.





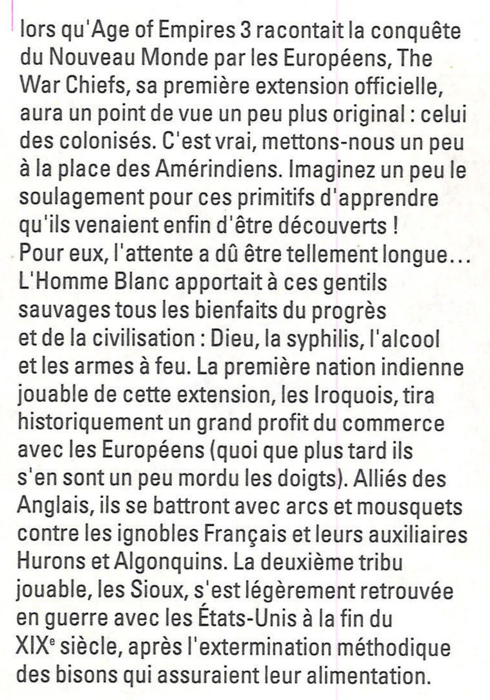




>Genre : Inversion de perspective
>Éditeur : Microsoft Game Studios
>Développeur : Ensemble Studios/États-Unis
>Sortie prévue : Automne 2006

AGE OF EMPIRES 3 THE WAR CHIEFS





Alors qu'Age of Empires 3 racontait la conquête du Nouveau Monde par les Européens, The War Chiefs, sa première extension officielle, aura un point de vue un peu plus original : celui des colonisés. C'est vrai, mettons-nous un peu à la place des Amérindiens. Imaginez un peu le soulagement pour ces primitifs d'apprendre qu'ils venaient enfin d'être découverts !
Pour eux, l'attente a dû être tellement longue… L'Homme Blanc apportait à ces gentils sauvages tous les bienfaits du progrès et de la civilisation : Dieu, la syphilis, l'alcool et les armes à feu. La première nation indienne jouable de cette extension, les Iroquois, tira historiquement un grand profit du commerce avec les Européens (quoi que plus tard ils s'en sont un peu mordu les doigts). Alliés des Anglais, ils se battront avec arcs et mousquets contre les ignobles Français et leurs auxiliaires Hurons et Algonquins. La deuxième tribu jouable, les Sioux, s'est légèrement retrouvée en guerre avec les États-Unis à la fin du XIXe siècle, après l'extermination méthodique des bisons qui assuraient leur alimentation.



Que c'est beau, on se croirait chez les Bisounours.



On voit notamment ces emplumés dans le film « Danse avec les Loups ». On sait qu'une troisième faction indigène sera jouable, elle est encore tenue secrète pour l'instant mais d'après nos informations, le jeu proposera de jouer dans l'actuel Canada, en Californie et… dans les Andes. Du coup, on va parier qu'il s'agit des Incas.
On peut même supposer qu'on croisera des Espagnols fous, errants dans les montagnes à la recherche des mystérieuses cités d'or…

Atomic



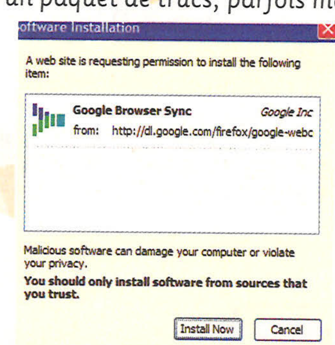
Fausse note

En Thaïlande, le karaoké est plus qu'une simple nuisance auditive, cela fait aussi partie de « l'étiquette » du parfait businessman. Bon nombre de signatures de contrats über-importants se terminent par un massacre en bonne et due forme des standards de la pop, autour d'une bonne bouteille d'alcool de riz. Et pas question de prendre ça à la légère. C'est ce que viennent d'apprendre à leurs dépens un paquet d'employés d'une firme locale, qui avaient poliment (mais fermement) décliné une invitation à saisir le micro lors de l'entérinement d'un deal important. Huit d'entre eux risquent la suspension pure et simple s'ils ne s'autoflagellent pas en public en démontant « Les Lacs du Connemara ». Prions pour que cette habitude culturelle ne débarque jamais en Europe, où je me sentirai obligé de lapider la rédac de Joypad à coups de boîtes de SingStar.



Big Browser

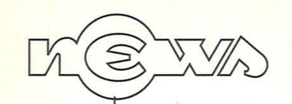
Il ne se passe pas un mois sans que Google sorte l'un ou l'autre produit qui poutre. Ce mois-ci, c'est au tour de GoogleSync, une extension pour Firefox qui permet, comme son nom l'indique, de synchroniser des choses. En l'occurrence, vos bookmarks, vos cookies, vos mots de passe et tout le toutim. Grâce à un code tout à fait personnel, on pourra tout retrouver sur n'importe quel ordinateur et ce, dans le monde entier. Yahoo ! Enfin, non pas yahoo. Bref, pour le moment, ça semble fonctionner de manière plutôt aléatoire. Sur la bécane de Fask, ça tourne nickel, alors qu'au même moment, ça a tout pourri le browser de Caf, qui arpente la rédac, en hurlant des trucs que la décence m'interdit de répéter ici. Mieux vaut être prévenu : GoogleSync transfère donc un paquet de trucs, parfois même la lose.





Encore du foot…

……chez Sega qui nous annonce Football Manager 2007. Ça sort en fin d'année avec plein d'innovations fantastiques, pour patienter jusqu'à la sortie d'Excel Vista.





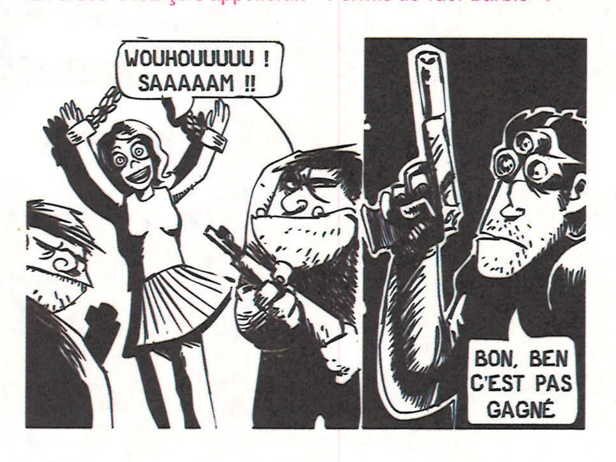
Un jeu bien bateau

Je ne sais pas comment ils font chez Nobilis mais vu le nombre de jeux annoncés chaque mois, ces gens doivent carburer au méthanol ou un truc dans le genre. Cette fois, c'est à une simu de rafiots que l'on aura affaire. Ship Simulator 2006 nous proposera de prendre les commandes d'une tripotée de bateaux, du yacht de luxe au cargo, en passant par le… Titanic. Histoire de pousser un peu l'intérêt vers l'avant, des dizaines de missions seront à accomplir (sauvetage en mer, courses, manœuvres portuaires) sur une zone de jeu de 700 km^2 ! On aura même le loisir de découvrir quelques ports célèbres, comme Hambourg ou Rotterdam, et les frileux seront ravis de pouvoir naviguer sous le soleil des eaux thaïlandaises. Pour le reste, le jeu proposera une météo dynamique et même un éditeur de missions afin de partager ses créations avec d'autres joueurs. Il n'y a plus qu'à attendre la sortie en septembre pour savoir si on peut planter le Titanic dans un iceberg et revenir sur la terre ferme à bord d'un joli canot de sauvetage.

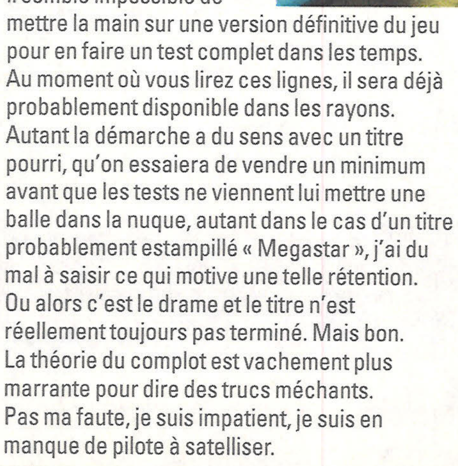


Poupée juteuse

Barbie est de retour ! Et c'est chez Activision que ça se passe ! Youpi ! L'éditeur américain s'approprie les droits de la célèbre blondasse en plastoc et nous annonce déjà des futurs titres PC mirifiques comme « Le journal de Barbie » ou encore « Barbie et les 12 princesses ». De la balle. Remarquez, après la licence James Bond récemment acquise, ils vont peut-être avoir la bonne idée de réaliser un cross-over. Ça s'appellerait « Permis de Tuer Barbie ».



Ben, il est où FlatOut 2 ? (Non, pas là)



Il y a des jeux qui, telles de jolies filles, aiment se faire désirer. Depuis l'arrivée d'une version preview dans la rédac, plus personne ici ne doute du potentiel de FlatOut 2. Pourtant, curieusement, il semble impossible de mettre la main sur une version définitive du jeu pour en faire un test complet dans les temps. Au moment où vous lirez ces lignes, il sera déjà probablement disponible dans les rayons. Autant la démarche a du sens avec un titre pourri, qu'on essaiera de vendre un minimum avant que les tests ne viennent lui mettre une balle dans la nuque, autant dans le cas d'un titre probablement estampillé « Megastar », j'ai du mal à saisir ce qui motive une telle rétention. Ou alors c'est le drame et le titre n'est réellement toujours pas terminé. Mais bon. La théorie du complot est vachement plus marrante pour dire des trucs méchants. Pas ma faute, je suis impatient, je suis en manque de pilote à satelliser.



C'est pas demain la veille



Sous le sobriquet de Sagitarius A se cache le premier projet d'un tout nouveau studio bien de chez nous : Corrosifs Développements. Jeu de stratégie spatiale dans la veine du célèbre Imperium Galactica, le titre proposera des parties allant de 30 à 50 heures pour la campagne solo, rien que ça. Et quatre heures en multi, ce qui est tout de même monstrueux. On pourra en outre choisir différents modes de victoire : militaire pour les gros bourrins, scientifique pour les intellos et territoriale et politique pour les audacieux. Histoire de ne concentrer son attention que sur un seul axe, les combats pourront se gérer simplement par le biais de l'I.A. en paramétrant le comportement de ses jolis petits vaisseaux. Quant à l'interface, elle devrait être entièrement customisable. Ça a l'air bien sympa mais la mauvaise nouvelle, c'est que ça ne devrait pas sortir avant le premier semestre 2009, le temps qu'ils passent du stade de maquette à celui de produit fini, et surtout qu'ils trouvent un éditeur. Soit un peu après que j'ai rendu mes dernières pages. Oui, je suis un petit peu à la bourre ce mois-ci.





Les portails changent la donne. Expérimentez pour la première fois les effets d'un monde dans lequel des portails peuvent altérer la réalité. Prey impose de nouvelles normes auxquelles votre esprit va peut-être avoir du mal à s'habituer...

Les extraterrestres ont saccagé le monde de Tommy.

Des armes vivantes, un fidèle acolyte, des véhicules variés, des environnements gigantesques, des moments mémorables autant qu'incroyables, une histoire de destinée et de rédemption, sans oublier plus de 3 heures d'une bande son épique composée par Jeremy Soule (Oblivion, Guild Wars). Préparez-vous pour le FPS de l'année !







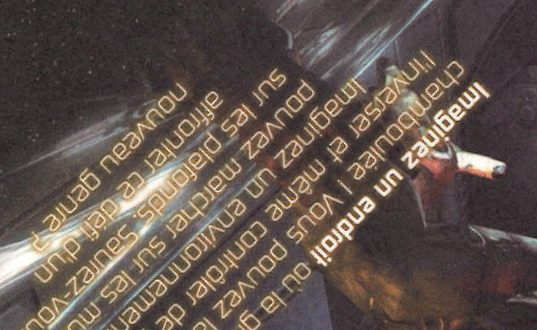







PREY

A présent, l'heure de la vengeance a sonné










AHH LA VAFFE, GU'EFFE GUE F'ÉTAIT BIEN L'E3 FETTE ANNÉE !

FU M'ÉFONNES !

MÂCHOIRES

5$

E3

E3 2006 : Le PC reprend les rênes



Quand Gaute Godager (Age of Conan) parle, on se tait. Et on l'écoute.

Après un E3 2005 plutôt terne pour le PC, on ne s'attendait pas à grand-chose de plus pour cette édition 2006. Avec l'annonce des PS3 et autres Wii d'un côté, et l'engraissement du catalogue Xbox 360 de l'autre, il y avait de fortes chances pour que nos machines passent un peu au second plan. Quelle erreur ! Paradoxalement, c'est justement l'entrain généralisé pour ces bécanes de salon estampillées « next-gen » qui offre au PC un nouveau souffle. Avec la mort annoncée de la PS2, la disparation probable de la Xbox dans un avenir proche, on va enfin être débarrassé de ces boulets qui tiraient invariablement tous les développements multiplateformes vers le bas.

Ils nous ont bien eus

Pour être tout à fait honnêtes, on y allait un peu avec l'air blasé des mecs qui ont déjà tout vu et on s'est retrouvé à sortir de certaines présentations avec un sourire niais et une furieuse envie de piquer des versions alpha aux développeurs. Hormis le FPS qui, à de rares exceptions, ronronnait un peu cette année, le PC était présent partout : MMO, évidemment, RTS, RPG... Et même dans un genre d'ordinaire réservé aux consoles : le jeu d'action. Bref, pour ceux qui s'inquiétaient de voir le PC finir au musée ou ne plus servir qu'à lancer World of Warcraft (et Word, oui Caf, du calme), plus aucune raison de flipper. Et quand Phil Harisson, l'un des pontes de Sony, déclare qu'avec la PS3, on n'aura plus besoin de PC, vous pouvez lui rire au nez sans crainte. Et lui coller une petite claque de ma part.

Mais trêve d'introduction

Bref, une excellente année pour le PC, avec un groooos paquet de titres qu'on attend avec l'impatience de bambins à la veille de Noël.

Vous trouverez donc dans les vingt prochaines pages un choix purement subjectif et non exhaustif des jeux qui nous ont le plus marqués, le tout classé par genre. Parce qu'à Joystick, on aime quand c'est bien rangé.

Faskil

Quasiment inconnu l'année dernière, Webzen avait cette année un stand gigantesque. Et un paquet de jolies filles.



Le coin des blockbusters

DE JOHN WOO À TOM CLANCY, EN PASSANT PAR LES X-MEN OU LES RESERVOIR DOGS, TOUS LES GRANDS NOMS DU SPECTACLE BOUM-BOUM-POP-CORN SEMBLENT S'ÊTRE DONNÉ RENDEZ-VOUS SUR NOS MACHINES. SI VOUS AVIEZ UN CERVEAU, C'EST LE MOMENT DE LUI PAYER DES VACANCES.



Battlestations : Midway.

Planqués un peu en dehors du Salon principal, les gens d'Eidos avaient malgré tout un paquet de choses à montrer. Aux côtés d'un **Reservoir Dogs** pas franchement convaincant, ce sont surtout **Battlestations : Midway** et **Bionicle Heroes** qui méritaient l'attention. Le premier proposera de revivre de grandes batailles navales en mélangeant tactique et arcade. Le second, développé par l'équipe responsable de Lego Star Wars et mettant en scène des jouets célèbres (paraît-il, moi je ne connaissais pas), offrira à ceux qui ont su rester jeunes un challenge 100 % action dans un univers peuplé de robots rigolos.

Cape et futal en spandex

Comme chaque année, Activision se la jouait « super-héros » avec deux titres estampillés Marvel : **Ultimate Alliance** et **X-Men The Official Game**. Deux beat'em up bourrins pas franchement révolutionnaires mais qui devraient satisfaire les fans d'un genre plutôt discret sur PC. Petite préférence personnelle pour le second, plus joli et a priori plus abouti. Et chez leurs potes de LucasArts, on a pu assister à une petite démo de **Lego Star Wars II**, qui s'annonce encore plus fun et décalé que le surprenant premier volet. Enfin, du côté de chez Ubi, on a pu voir **Open Season**, petit jeu d'action pour gosses, adapté du dessin animé « Les Rebelles de la Forêt » (prévu pour septembre dans les salles). Pour les grosses pointures, c'est ci-dessous que ça se passe.

Faskil



Lego Star Wars II. Un titre qui pourrait bien, une fois de plus, être la bonne surprise de l'année.

X-Men The Official Game. Wolvering, fallait pas l'énerver.



Alone in the Dark

Genre
Comme à la télé
Éditeur
Atari
Développeur
Eden Studios/France
Sortie prévue
2007

Bon, je profite de cet espace pour rectifier une légère incompréhension. Contrairement à ce que laissait entendre Yavin le mois dernier dans les news, Alone in the Dark ne sera pas vendu sous forme d'épisodes, comme c'est un peu la mode pour le moment (Sin, Sam & Max 2). Le nouveau titre de survival horror d'Atari, toujours prévu pour 2007, sera bel et bien un jeu tout ce qu'il y a de plus complet. C'est en fait sa narration qui sera découpée sur le modèle des séries télé : par chapitres d'une quarantaine de minutes, avec un résumé des épisodes précédents au début et l'incontournable cliffhanger à la fin. Voilà, ça c'est fait, vous pouvez donc ranger vos inquiétudes, Alone ne succombera pas aux charmes du « saucissonage pour vendre la tranche plus cher ». Et c'est tant mieux. Enfin, ça n'engage que moi.

Un petit coin de verdure

Pour le reste, rien de bien neuf à vous raconter : le jeu nous proposera toujours de percer les mystères de Central Park, dans un New York contemporain plutôt glauque et mal fréquenté. On a eu droit une nouvelle fois à la même présentation, celle qui ouvrira le jeu et dont on vous parlait déjà en long et en large dans le numéro 181 : terrifiante, techniquement très impressionnante, elle augure toujours du meilleur, pour autant que le gameplay suive. Et là, pour le moment, c'est encore le flou le plus total. On n'a par exemple pas encore pu voir de combats ni de phases réellement interactives, en dehors d'une petite séquence dans l'habitacle d'une voiture. Dans ce dernier, notre héros pouvait interagir avec tous les éléments, allumer et éteindre les phares, l'autoradio, et même ouvrir et fermer la boîte à gants sans arrêt, comme un sale gosse. Quel sera l'intérêt de tout cela dans le jeu, en dehors d'un facteur d'immersion accru ? Difficile à dire pour le moment. Mais en tout cas, c'était bien rigolo. Et vachement joli. Moi j'y crois.

Faskil





Youhouuu, y'a quelqu'un ?



Hé ben John, ça n'a pas l'air d'aller très fort.

Genre
VIVA LA REVOLUÇION !
Éditeur
EIDOS
Développeur
AVALANCHE STUDIOS/SUÈDE
Sortie prévue
FIN 2006

Just Cause


Mais non, voyons, ce n'est pas du tout démesuré.

La petite île paradisiaque de San Esperito, au large de l'Amérique du Sud, est en proie aux frasques d'un régime corrompu. En plus, il paraît que ces canailles dissimulent des armes de destruction massive. Il n'en fallait pas plus pour alerter la vigilante CIA qui décide de dépêcher sur place l'un de ses meilleurs éléments : vous, alias Rico Rodriguez. Votre mission, si vous l'acceptez : renverser ce gouvernement perverti et y restaurer la sacro-sainte démocratie. Ou tout au moins, un semblant d'ordre à l'américaine. Non, je ne polémique pas. D'ailleurs, je serais bien mal inspiré de le faire, tant Just Cause s'annonce comme un titre placé sous le signe de la caricature désopilante. Imaginez un GTA3, remixé à la sauce « James Bondienne », en forçant sur la démesure façon Jack Bauer (ndFumble : le facho de la série 24h). L'optique du titre des Suédois d'Avalanche est clairement de pousser les limites du « too much » aussi loin que possible.



L'île fantastique

Just Cause proposera un terrain de jeu pour le moins impressionnant : pas moins de 24 km² de jungle, montagnes, villes et villages. Ah ça, vous allez en voir du pays. Sur place, plusieurs factions se font la nique et ce sera à vous de tirer le meilleur parti de tout ce joyeux bordel. Peu importe que vous décidiez d'en rallier une plutôt qu'une autre, ou de carrément les pousser à s'entre-tuer entre elles, du moment que vous parvenez à vous débarrasser de cet indésirable gouvernement, le reste n'a pas vraiment d'importance. En marge de cette trame principale, vous aurez également le loisir de remplir un paquet de missions secondaires (Eidos en promet plus de 200) comme celle qui nous a été présentée lors de la démo E3. Dans cette dernière, Rico avait pour objectif d'intercepter un baron de la drogue à son arrivée sur l'île pour ensuite usurper son identité et faire capoter un deal de poudre blanche plutôt lucratif.



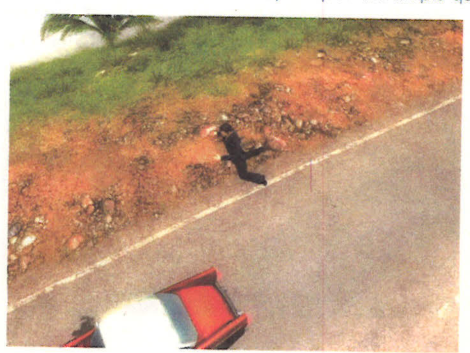
El city de los heroes

Et comme Rico est un peu un surhomme, il n'hésite pas à grimper sur les ailes d'un avion en plein vol, sauter en parachute, atterrir sur le toit d'une bagnole pour ensuite bondir sur un autre, tout ça sans qu'il n'ait jamais besoin de se recoiffer. Au total, il devrait y avoir plus d'une centaine de véhicules en tout genre disponibles. De quoi réaliser les cascades les plus improbables, mais aussi parcourir au plus vite l'imposante superficie de l'île. A priori très ouvert, et disposant d'un potentiel de re-jouabilité énorme, Just Cause nous a également séduits grâce à un moteur 3D largement plus joli que celui d'un San Andreas par exemple, titre avec lequel il risque de rivaliser dans nos cœurs. Si vous aimez les histoires de cartels et que vous n'avez pas peur de mettre votre amour du réalisme au garage, on vous conseille très chaudement de garder un œil dessus.

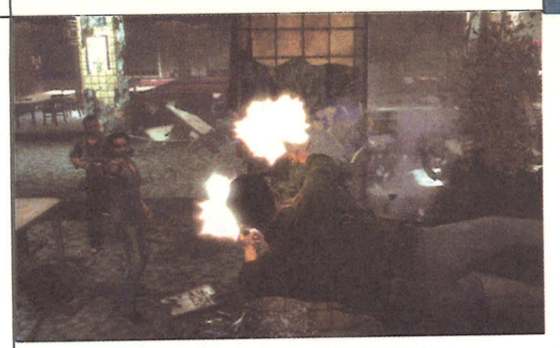
Faskil

Sauter en parachute sur le toit d'une voiture pour ensuite en déloger son conducteur ? Bah, pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?









Oui, je sais, je vise le mur. Mais regardez, c'est magique, toutes les petites dalles volent en éclats.

Genre Meurtres et esthétisme
Éditeur Midway
Développeur Midway/États-Unis
Sortie prévue Fin 2006



Stranglehold

On était déjà bien émoustillés à l'idée de voir tourner ce Stranglehold, shoot à la troisième personne fruit d'une première incursion de John Woo dans l'univers des jeux vidéo. Mais maintenant qu'on a pu prendre le pad en main pendant une petite demi-heure, l'excitation a dépassé les plafonds de l'entendement. C'est fun, nerveux et ça a une gueule d'enfer. Développé par l'équipe responsable de l'excellent Psi-Ops, Stranglehold se veut une suite du film Hard Boiled, réalisé par Woo dans les années 90. On retrouvera donc ce bon vieux Tequila, inspecteur de police plutôt agile, dont le passe-temps favori consiste à allier danse acrobatique et vidage de chargeurs sur cibles mobiles.

Une bien belle manière de tuer

Après avoir vérifié que, comme promis, tout était bel et bien destructible, on s'est concentré sur des choses plus constructives, comme le fait de pouvoir faire feu avec une classe chère à tonton Woo. La prise en main est, à ce titre, redoutablement intuitive : dès qu'on passe à côté d'un élément du décor avec lequel on peut interagir, pouf, celui-ci s'illumine et il suffit alors d'appuyer sur le bouton « action » pour que Tequila entreprenne une petite galipette dont il a secret. Qu'il s'agisse de sauter sur un chariot en mouvement, de glisser sur une rampe d'escalier ou de jouer à Tarzan avec un lustre, tout se déclenche d'une simple pression sur un bouton du pad. Sans oublier les incontournables « ralentis pour se la péter™ », autre marque de fabrique du réalisateur asiatique. Bref, c'est Max Payne sous amphet et très franchement, on est sorti de cette petite séance d'essai avec des sourires de gamins. Plus que 200 fois dormir. Enfin, à peu près.

Faskil

Quel poseur ce Tequila...



Genre Ni oui ni non
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Montréal/Canada
Sortie prévue Septembre 2006

Splinter Cell Double Agent

Autant on a pour habitude de pester contre les éditeurs à force de jouer à des suites, autant dans le cas de Splinter Cell et au vu de la qualité des jeux, on a bien du mal à ne pas en redemander. Pour rappel, on incarnera toujours l'inépuisable Sam Fisher mais, cette fois, il aura fort à faire pour mener sa tâche à bien. Toujours sous contrat avec la toute puissante NSA, Fisher infiltrera des groupes terroristes afin de faire capoter leurs projets destructeurs. Mais tout ne sera pas si simple, notre héros à la mâchoire d'acier devra surtout prendre soin de protéger sa couverture en évitant de permettre à ses ennemis de percevoir ses réels motifs.



Allez, mec, file les clés de ta caisse.

Pruneaux d'agent

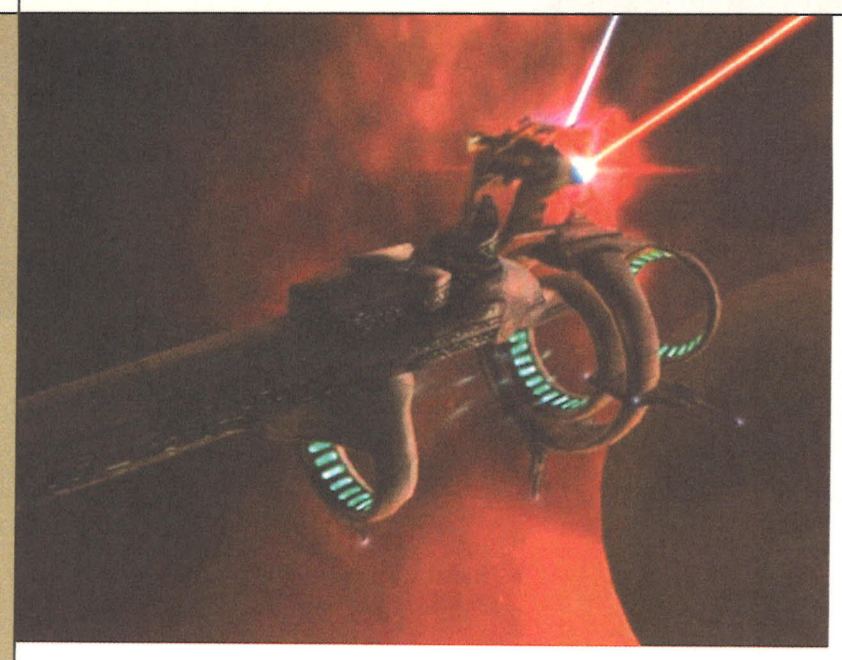
En gros, pour le joueur, s'annonce un gros dilemme : participer (afin d'inspirer confiance) ou mettre des bâtons dans les roues au risque de se griller ? Tout le gameplay du jeu est axé sur ce principe et nous promet de grands moments de solitude à chercher la bonne action à effectuer dans une situation précise. Plusieurs fins sont prévues suivant les approches choisies et, pour le reste, on devrait rester dans les bonnes habitudes de la série : infiltration, bris de nuques et voyages autour du monde (Chine, USA...) sont au programme. Sans oublier le mode multijoueur qui devrait, lui aussi, apporter son lot d'innovations. Dernier point alléchant, la version présentée à l'E3 était aussi belle que les captures affichées sur cette page. Vous pouvez donc commencer à remplir de piécettes vos petits cochons en faïence, ce quatrième volet s'annonce à la hauteur de ses illustres prédécesseurs.

Faskil

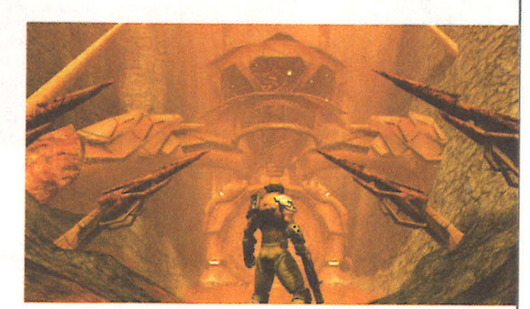


Bon, je le flingue ou pas ?





EVE Online : clairement un des meilleurs MMO dans l'univers.



Tabula Rasa : La science-fiction de Richard Garriott va-t-elle réussir à concurrencer AO ?

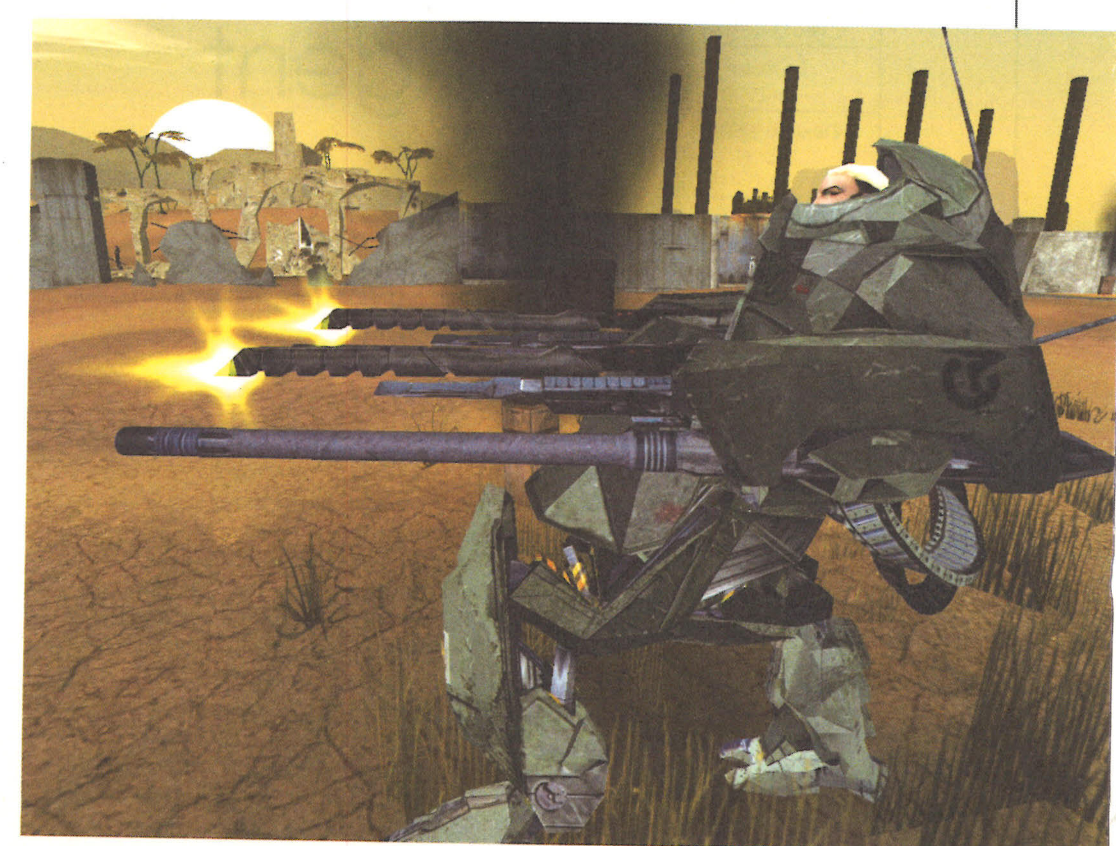
La famille MMO s'agrandit et les vieux s'accrochent

Une fois qu'il est lancé, difficile de dire quand un MMORPG se terminera. Peut-être jamais ? Avec tous ces add-on sur le salon, on se demande... En tout cas, la nouvelle génération a aussi toutes ses chances !

Franchement, si les MMO à venir pouvaient voler des parts de marché à Blizzard, je crois que ça les arrangerait un peu. World of Warcraft ne sait plus où ranger ses abonnés ; les tiroirs sont pleins, la baignoire déborde, plus de place sous le lit et on ne peut plus aller pisser la nuit sans en écraser cinq. Cela n'empêche pas **The Burning Crusade** de ranimer la flamme à chaque apparition. Pourtant, peu d'infos ont filtré encore cette fois et on vous a tout balancé le mois dernier. La nouvelle race, par exemple : les Draeneï. Voilà, voilà. Elfes de Sang et Draeneï, donc. C'est pas super sexy. Ils auraient mieux fait de choisir Murlocs et Pandas, ça aurait été vraiment classe.

Ils y sont, ils y restent

Funcom présentait aussi sa nouvelle extension pour **Anarchy Online : Lost Eden** (ou « AO dans l'espaaaace »). Après avoir combattu les extra-terrestres sur Rubi-Ka, les omni et les rebelles iront leur chercher des crosses en orbite, tout en continuant à se tirer dans les pattes les uns les autres. Aucune révolution dans le gameplay au programme, juste plus de contenu, de compétences, d'équipement, etc. Encore un jeu increvable... Un peu comme **EVE Online**



Anarchy Online - Lost Eden : Hum... Ça vieillit un peu tout de même, question graphisme.

(super stand à l'E3), qui mérite sa communauté toujours grandissante. Celle-ci est récompensée de sa fidélité non seulement par un add-on nommé **Kali**, mais aussi par une upgrade pro-DirectX 10
du moteur graphique. Kali devrait apporter « l'Advanced Reactive Content System », un truc qui donnera aux joueurs un rôle important dans les changements géopolitiques d'EVE. Voilà un jeu qui laisse sa population avoir un impact conséquent sur son univers ! Enfin, Nedd vous a déjà annoncé **Echoes of Faydwer**, le prochain ajout à Everquest II (Joy n°182). On vous tient au courant sur toute cette manne de contenu, bien entendu.

Les pas pressés

On va passer rapidement sur certains jeux, pour la bonne raison qu'on n'arrête pas d'écrire dessus. **Tabula Rasa**, par exemple. À noter qu'il s'agit bien d'un MMORPG et non pas d'un MMOFPS. Bien qu'on puisse vaguement viser les ennemis, il existe un ciblage automatique qui accroche les cibles. Les chances de toucher dépendent des stats de votre perso, pas de votre adresse. Il ne faudra donc pas négliger votre évolution dans les compétences de combat, sans quoi vous ne pourrez même pas vous servir de certaines armes ! Autre point intriguant : l'aspect « commandement » qui vous permettra, à haut niveau, de donner des ordres directs aux PNJ qui vous entourent. Probablement une bonne voie à suivre pour les « soloteurs ». À part ça, signalons discrètement et sans remarques blessantes que **Vanguard** était revenu sur le stand Sony Online Entertainment, avec son air de « je suis cent fois plus hardcore que Everquest II ». Les fans qui crachaient sur la politique de SOE vont devoir ravaler leur salive (berk). Bateaux navigables par les joueurs, montures volantes, housing...

Toute la Corée dans votre PC

Avec NCsoft et Webzen, je crois que tout le monde a remarqué l'imposante présence coréenne dans l'online PC. Que les deux poids lourds du marché asiatique aient déjà débarqué chez nous n'effraie pas non plus les éditeurs plus petits, comme Yedang Online. Enfin, « plus petits ». Les gars se ramènent tout de même avec un gros stand (babes incluses) direct dans le South Hall, à côté de Webzen ! Dans leur poche : des jeux hyper coréens tels que **Pristontale II : Enigma, Laxe Lore, Shooroo Online** et **Audition**. Cyd vous a déjà présenté ce dernier (Joy 181) et on verra plus tard pour Shooroo, le temps de comprendre comment se joue ce jeu de shoot en duels online... Les deux premiers étaient jolis sans plus, avec un gameplay apparemment à base de grinding, de farming, de chianting. Inutile de se précipiter sur ces titres pour l'instant. Laissez-nous faire, on garde un œil dessus et on vous prévient s'il en ressort quelque chose de bien.

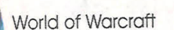

Enigma : probablement le meilleur jeu sur le stand Yedang Online. À surveiller.

le titre semble toujours plus complet à chaque visionnage. Faudrait juste que Sigil Games le termine, maintenant. Si ça s'avère aussi long que pour faire un simple objet en artisanat dans son jeu, on n'est pas près de le voir...

Les jeux mystères

Reste les titres improbables, qui ne sortiront peut-être jamais, ou très tard, ou très bientôt et qui nous fileront une grosse baffe au passage... qui sait ? **Unleash the Fury**, par exemple, des Australiens d'Auran (connu pour Trainz). De l'action, du PvP, c'est tout ce qu'on sait, à part que ça a l'air très beau. **Seed** était aussi présent sur le Salon, mais on en a déjà parlé (Joy n°179). On reviendra dessus quand les infos seront conséquentes. Et **Project Wiki** de Webzen, on en reparlera si vous êtes d'accord pour droguer vos enfants au MMO super mimi. Non, c'est pas pour les grands, lâchez cette souris ! Pareil pour le **Pirates of the Carribean Online** de chez Disney, dont on se demande ce qu'il vaudra. Aussi « toon » dans le design caricatural que dans le gameplay (avec des mini-jeux), ce MMO est clairement destiné aux gnia... aux gentils bambins. Sera-t-il assez bon pour accrocher aussi les grands ? Suspense ! Quant aux jeux trop obscurs ou trop avares en informations, genre « **Dark World Online**, modern horror MMORPG, on digère les infos au plus vite, pour vos beaux yeux. Burp.

Fumble


World of Warcraft



Vanguard


Tabula Rasa



On dirait une pub pour un shampoing. Manque plus qu'une femme à poil.



Genre
MMO VOLANT

Éditeur
NCSOFT

Développeur
NCSOFT/CORÉE

Sortie prévue
NON ANNONCÉE



Aion

Webzen a beau être plus riche et plus connu en Asie, NCsoft est le premier à avoir débarqué en force en occident et il en a tiré certaines leçons. On ne fait pas un MMO pour les Coréens comme pour des Américains, par exemple. Déjà, rien que les habitudes de déplacement des personnages diffèrent. Bref, Aion pourrait bien être le premier des titres NCsoft à vraiment tenter de fondre les deux styles en un seul. Le design absolument magnifique reste très asiatique, mais pas aussi « outrancier » que celui d'autres titres comme Lineage II. Idem pour le gameplay qui semble moins « sans pitié ». On y trouve d'ailleurs de très bonnes idées, comme les combos de compétences ou la possibilité de voler. Dans les airs, je veux dire.

En effet, tous les personnages appartiennent à la race des démons ou des anges. Pour l'instant, seuls les trajets pré-calculés sont effectués à tire d'ailes, mais, à terme, on devrait pouvoir se balader un peu au-dessus de tout. Et ça, ça me botte. Cependant, c'est clairement au niveau de la réalisation qu'Aion nous bluffe totalement. Le moteur graphique Crytek et les artistes de NCsoft font simplement des merveilles. Parfois, le décor semble un peu classique, puis le développeur nous amène sur un immense bord de mer magnifique ; dans le ciel, une sorte de raie manta géante plane paresseusement… Et nous, on admire ça avec de grands yeux émerveillés. Si, en plus, on peut voler, j'achète !

Fumble



Espérons qu'Aion ne s'approche pas trop près du soleil…

Lord of the Rings Online
Shadows of Angmar



Genre
COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

Éditeur
CODEMASTERS

Développeur
TURBINE/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue
NOVEMBRE 2006



Mais non, c'est pas toi que je traitais d'abruti, rengaine-moi ce truc, tu me fais peur.

Très attendu par une horde de fans qui psalmodient le nom de Tolkien à longueur de journée, LOTR Online s'offrait à nous pour une petite séance privée sur le Salon. Alors, quoi de neuf depuis la dernière fois ? Bah, honnêtement, pas grand-chose. On nous a refait un topo du background, en nous réexpliquant que le jeu s'inspirerait des bouquins, jusqu'à approfondir des personnages parfois à peine évoqués en une ligne dans les briques romancées. Et on a aussi pu suivre une mission de haut niveau, histoire de voir un peu à quoi ressemblait le gameplay. De ce côté-là, aucun doute n'est permis : le succès phénoménal de WoW continue de bercer les rêves des développeurs du monde entier, et ce nouveau MMO n'échappe pas à la règle. Les gens de Turbine ne s'en cachent d'ailleurs pas : à quoi bon réinventer la roue quand il en existe déjà une qui, de surcroît, tourne plutôt pas mal.

Pas d'amis

Une grosse partie du jeu sera orientée solo, seules les quêtes de haut niveau nécessiteront de monter des groupes pour parvenir à les torcher sans trop souffrir. Dans certaines missions, vous aurez aussi la possibilité de combattre aux côtés de PNJ contrôlés par l'I.A., pour disposer d'une force de frappe supplémentaire. Enfin, sachez que le jeu débutera au moment où Frodon quitte le Comté, juste avant que la Communauté de l'Anneau ne se forme. Des extensions sont d'ores et déjà prévues, histoire d'étendre le terrain de jeu à toutes les Terres du Milieu. Alors, LOTR Online sera-t-il le MMO qui les gouvernera tous ? Réponse très bientôt.

Faskil



C'est fini de gueuler, ouais ?



Genre
Roulade, roulade, décapitation

Éditeur
Funcom

Développeur
Funcom/Norvège

Sortie prévue
Décembre 2006

Age of Conan aurait presque pu se trouver dans les pages Hack & Slash, du fait de ses combats orientés action. Mais le nouveau MMO de Funcom est tellement riche en gameplay, qu'on ne pouvait pas le limiter à cela. Tout commence lorsque votre personnage, un pauvre galérien, s'échoue sur une plage après la création de perso et le naufrage de son bateau. Vous débutez alors une aventure solo contre un puissant ennemi de votre roi Conan, qui complote justement pour sa chute. Cette première partie vous mènera au niveau 20 et au contenu massivement multijoueur. Gaute Godager, Game Director, nous explique que les journalistes appellent ça un « tutoriel glorifié ». Il continue : « vous faites comme vous voulez… Molyneux appellerait ça un jeu. » BLAM ! Ohohoh, il me plaît ce monsieur.





O.K. et là, comment on lui coupe la tête, à l'araignée ?

Barbarian Online

Gaute s'empare alors d'une épée pour nous expliquer le fonctionnement des combats selon les divers axes d'attaque et de parade. On s'en sort indemne et impressionné : les animations ingame s'enchaînent avec fluidité. Suivant la séquence de touches (ou de pad) choisie, le perso fait tournoyer sa lame ou tente des coups perçants. On remarque que chaque assaut peut toucher plusieurs adversaires à la fois. D'ailleurs, Gaute finit par décapiter trois types d'un revers puissant. Donc, oui, c'est de l'action… mais de l'action lente et lourde à la Conan, avec des armes massives dont on sent bien l'inertie quand elles tranchent les artères et la moelle épinière. On entendrait presque la musique en fond : Ta-da-dam ! Da-dam ! Ta-da-da-dam ! Une petite démo de tir à l'arc, qui nous proposera de viser la tête ou différentes parties du corps pour divers effets (ralentissement, perte de l'arme tenue en main, etc.), suivie d'un cours équestre, ou comment bien lever son épée pour frapper au bon moment lorsqu'on passe au galop au milieu des ennemis. Les animations sont vraiment magnifiques…

Age
of Conan
Hyborian
Adventures

Riche en contenu

Malheureusement, on ne verra que rapidement la création de villes par les joueurs en guildes. Il faudra les protéger des apparitions de monstres dans la région, gérer les ressources, créer des défenses, etc. Il existe aussi des cités normales, comme Tarantia. Celle-ci est divisée en trois zones. D'un côté, un coin sûr pour se regrouper, marchander, discuter, bref, vivre sa vie de joueur de MMO. De l'autre, un quartier d'aventures où une guerre des gangs sévit, à vous d'y participer ou pas. Et enfin, une zone « spéciale voleurs », où tous les monte-en-l'air pourront grimper aux murs et se faufiler dans les habitations pour relocaliser les richesses des honnêtes gens. C'est sympa de penser à eux. Il me faudrait quelques pages de plus pour causer de Conan, du PvP, du combat en formation… et j'espère bien vous trouver ça d'ici à la sortie du jeu ! Gaute a, lui aussi, compris que des arguments choc valent de long discours, alors pour finir sa présentation, il nous demande innocemment : « au fait, vous êtes fan du film ? » Puis son personnage s'approche d'un chameau, avant de lui décocher une droite phénoménale qui l'envoie au tapis. Ça ne sert à rien, mais je crois que c'était effectivement important que l'on voie ça.

Fumble





Barbare ou pas, faut pas toujours foncer dans le tas !

Genre
MMORPG très PvP

Éditeur
Mythic Entertainment

Développeur
Mythic Entertainment/
États-Unis

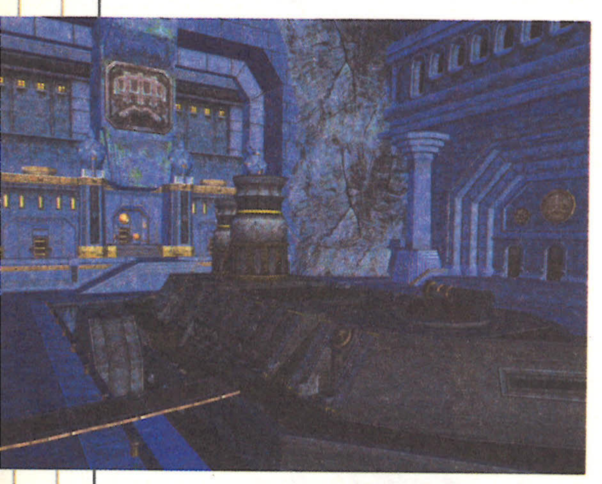
Sortie prévue
2007



Ils font les fiers comme ça, mais on voit bien qu'ils ont de toutes petites barbes.



Un ogre allié, c'est bien, mais mieux vaut ne pas rester sur son chemin.





Warhammer Online Age of Reckoning

J'espérais un peu découvrir l'empire et le chaos lors de la présentation de WAR à l'E3, mais pas de bol, ça sera pour cet été, m'a dit Mythic. En attendant, on a retrouvé nos nains et nos peaux vertes, dans une version du jeu encore plus jolie et mieux animée que celle vue dans le numéro 180. J'ai même pu y jouer cette fois, pour tester le PvP et une des quêtes publiques du tout début d'aventure.
Le principe est simple : en entrant dans une zone, une de ces missions ouvertes à tous les joueurs du coin s'inscrit à l'écran. En l'occurrence, avec mon archer gobelin, je dois tuer vingt Squigs qui embêtent un géant. Si j'en élimine cinq et que le reste est massacré par d'autres joueurs, je serai récompensé au prorata... normal. Ceci fait, le géant est content et aimerait boire des coups. Il faut donc lui ramener des tonneaux de bière, en essayant de ne pas les vider soi-même en chemin. Enfin, lorsque le bougre est fin saoul, il se barre dans le camp des nains pour se défouler, vous ouvrant ainsi une voie royale vers le territoire suivant. Plutôt bien pensé, non ? Ces missions marrantes et utiles ne sont pas pour autant obligatoires. Rien ne vous empêche d'aller tuer les nains vous-même. Mais un géant alcoolique, ça aide.

Ajouts et suppressions

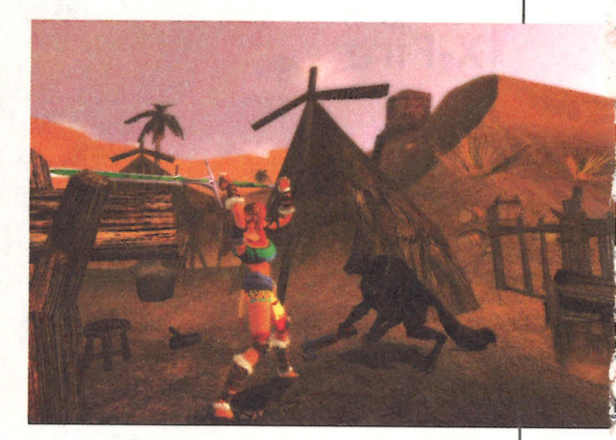
J'ai pu aussi découvrir quelques nouveautés de gameplay, comme la barre de moral qui augmente durant les combats et permet d'effectuer une des trois attaques spéciales liées à la profession du personnage (cela peut être du dégât direct comme du soin ou du buff). Notons aussi l'apparition d'une fenêtre « tactiques ». Chaque perso disposera d'un pool de tactiques, en fait des buffs permanents divers, qu'il choisira à hauteur d'un total déterminé par son niveau. En prévision des affrontements à venir, un orc pourra décider d'être plus agile, de taper plus vite, ou de provoquer plus de dommages chez les nains par exemple (une jolie utilisation des « haines raciales » de Warhammer). Le choix des tactiques pourra être redéfini régulièrement, mais pas à la volée, bien entendu. De quoi épicer les stratégies PvP. Ensuite, on a appris que Mythic abandonnait l'idée des changements de classes radicaux pour quelque chose de plus classique. Toutes les professions seront donc prestigieuses et vous cantonneront davantage dans votre rôle, mais vous pourrez toujours choisir des compétences annexes, pour vous généraliser ou au contraire vous spécialiser. On attendra qu'ils soient sûrs de leur système pour en reparler, hein... Pour finir, rassurons les lecteurs qui se posent des questions sur le nombre de participants aux batailles PvP. Si certaines instances sont limitées en joueurs (pas de chiffres officiels encore, mais disons 32), la grosse campagne qui consiste à capturer la ville adverse ne devrait pas se voir restreinte. WAR, à l'instar de DAoC, vous promet déjà du carnage de masse ! Alors, heureux ?

Fumble





Mage Knight :
Au vert, vous pouvez lui passer dessus.



Combien de titres ont-ils été à la hauteur de Diablo 2 ces dernières années ? Hein, combien ?! Aucun ! Rien du tout ! Sacred ? Sympa, mais Diablo reste indétrônable ! Imbattable ! Oui, Fumble, allez, il faut aller se coucher maintenant. Alors que Loki se fait un peu attendre, je me disais qu'il aurait tort de trop tarder. Cette année, à l'E3, tout le monde y allait de son petit Hack&Slash. Ah, pardon, on dit RPG Action. Pas de choix de dialogues, ni de solution autre que le combat : ces jeux bourrins se basent surtout sur une progression d'un personnage dans différents arbres de compétences, avec une poignée d'attributs (genre force, dextérité, intelligence, volonté) et l'équivalent de cinquante stades de foot de matos divers pour l'habiller. À partir de là, on trouve des variantes intéressantes.

Licence obscure

Prenons **Mage Knight : Apocalypse** de Namco, par exemple. Ce titre, tiré d'un jeu de rôle de table, ne fonctionne pas avec un système de gain de niveau. C'est en utilisant les compétences que le joueur décide de la voie prise par son personnage. Bien entendu, on choisit toujours une classe particulière au départ, mais ensuite les possibilités sont énormes et le développeur promet qu'on ne pourra pas « maximiser » son perso très facilement. Si ce système s'annonce très intéressant, j'ai été moins impressionné par les graphismes (l'abus de bloom nuit gravement à la beauté) et la prise en main des personnages. Heureusement, on peut espérer des améliorations d'ici à la sortie du jeu. On nous promet en tout cas de gros monstres à occire. En effet, on peut incliner la caméra jusqu'à obtenir quelque chose qui ressemble à une vue à la troisième personne, ce qui ouvre un grand champ de vision, à remplir avec, je ne sais pas moi, d'énormes dragons par exemple. Bien, mais ils ont intérêt à être vraiment, vraiment impressionnants, ces monstres. Sinon on sera déçu.

Du hack et du slash. Et du hack. Et du slash.

Entre l'arrivée imminente de Loki, la preview de Titan Quest ou les rumeurs de Diablo 3, on voyait le genre repointer le bout de son nez. Maintenant on en est certain : les RPG Action vont se bousculer au portillon !

Ça devient physique

Gods & Heroes : Rome Rising est le RPG Action Online de chez SOE (développé par Perpetual Entertainment). Un MMOH&S, en gros. Basé dans un univers persistant antique et proposant quelques instances pour combattre des Boss mythologiques (comme le Cerbère par exemple), ce jeu propose des idées amusantes. Tout d'abord, on pourra invoquer toutes sortes de compagnons PNJ pour aider au combat, jusqu'à former un groupe assez conséquent ! Ensuite les développeurs se sont amusés à créer de très nombreuses animations de duels entre vous et les différentes créatures. Cela donne des mouvements plus réalistes que l'habituel échange de coups qui traversent les ennemis : les lames s'entrechoquent, vous pliez sous la violence des chocs, l'adversaire

Gods & Heroes : Quand tout le monde débarque avec son squad, ça peut faire du monde à l'écran



vous jette au sol avant de vous piétiner, etc. Avec toute une partie PvP en plus, Gods & Heroes pourrait bien se détacher du lot, mais au prix d'un abonnement mensuel.

En vrac pour le reste

Broken World, l'add-on de Dungeon Siege II (2K Games) n'intéressera que les fans de la série, et encore... On reparle de **Silverfall** (Monte Cristo Games) dans les news de ce numéro, étant donné qu'on ne l'a pas vu pendant l'E3, mais après ; personnellement, je suis fan des graphismes. **Dawn of Magic** (Deepsilver) est un titre un peu mystérieux qui se présente comme un RPG intense en combat et au scénario adulte et violent, au point qu'une bonne dose d'humour viendra égayer l'aventure. Un rappel pour **Dungeon Runners**, un des jeux gratos (bel avantage) de NCsoft. Hop, voilà c'est fait. **SUN**, MMOH&S acrobatique de Webzen était jouable sur leur stand, avec un perso hyper bourrin qui tue des monstres en deux coups de poing. Super utile comme démo, merci... N'empêche, ouah c'est beau. Enfin, Faskil vous a promis plus de détails sur **Sacred 2** le mois dernier. Franchement, il n'y en a pas plus : Ascaron abandonne le « tout-aléatoire » pour des donjons dessinés à la main et tout le moteur graphique passe à la 3D. Mouais. C'est ni très joli, ni bien animé pour ce que j'en ai vu, mais le développement est loin d'être terminé. N'empêche, la concurrence risque de lui faire très mal...

Fumble

Gods & Heroes.





Dawn of Magic : Orienté action ou plus classique ? Difficile à dire avec une image. Mais en tout cas, c'est plutôt joli.



SUN : Mais elle n'a pas froid, la dame, là ? Un volontaire pour la réchauffer ?



Sacred 2

Phantasy Star Universe

Genre La nouvelle Star
Éditeur Sega
Développeur Sonic Team/Japon
Sortie prévue Hiver 2006

Après avoir été un RPG solo au tour par tour, puis un titre d'action-aventure multi, l'univers de Phantasy Star s'offre aujourd'hui le combo ultime : un mélange d'action et de RPG en solo avec quelques éléments multi. Oui, ça a l'air un peu compliqué comme ça, mais laissez-moi vous expliquer. Ethan Waber, le héros de ce nouvel opus, est un ado de 17 ans bien décidé à sauver sa frangine, retenue prisonnière sur une planète assiégée par une race mystérieuse baptisée les Seed (les « Semences », en français dans le texte, mais je fais confiance aux gens de Sega pour nous trouver quelque chose qui poutre un peu plus). Fini le tour par tour, les combats se dérouleront désormais en temps réel : outre les traditionnels combos d'attaques, on pourra également alterner des armes de mêlée et des armes à distance et basculer en vue à la première personne pour une visée plus précise. Et tout ça, en compagnie de quelques potes PNJ avec lesquels on pourra former des groupes, histoire de ne pas vivre de grands moments de solitude face à un boss de six étages.

Brochettes de streums

L'univers sera peuplé d'un bon paquet de monstres (environ 70) et pour les terrasser, on pourra choisir son arme de prédilection parmi les quelque 200 qui seront proposées. En outre, il sera également possible de les customiser pour les rendre plus efficaces contre certains types d'ennemis. Même si Sega promet une durée de vie avoisinant les 40 heures pour la partie solo, les joueurs les plus affamés pourront prolonger l'aventure en s'investissant dans des parties multi, moyennant un abonnement dont le montant n'a pas encore été défini.

Faskil

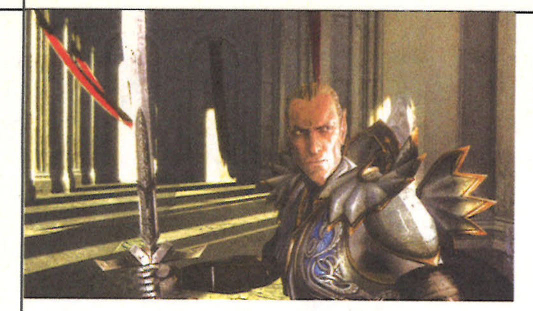
La version devrait proposer de grouper jusqu'à six personnages aux talents multiples







PSU offrira plein d'effets schbling-schbling pour démembrer du pas beau avec classe.



Genre
Ready ? Fight !
Éditeur
10tacle
Développeur
10tacle Studios/ Slovaquie
Sortie prévue
Été 2007



Une belle journée pour un pique-nique. Comment ça, je suis pas là pour ça ?

Elveon

Présenté dans un petit bureau perdu au beau milieu du Kentia Hall (la partie du Salon généralement réservée aux petits éditeurs et autres revendeurs de gadgets rigolos), Elveon fait partie des très bonnes surprises de cet E3 2006. Contant la saga des elfes, à l'époque où ils étaient encore surpuissants, ce titre action/RPG de 10tacle (éditeurs de GTR2) nous mettra dans la peau d'un combattant aux longues oreilles, impliqué dans un conflit plus vaste opposant le roi des elfes au dernier dieu vivant. Ça, c'est ce qu'on appelle du background lourd. Essentiellement axé sur les combats, et plus particulièrement de longs duels, Elveon proposera également une partie tactique (gestion de PNJ amis) et quelques phases d'action a priori optionnelles (ouf). Pour l'heure, le jeu est encore en phase pré-alpha, donc nous n'avons pu assister qu'à quelques joutes en tête-à-tête mais rien que ça, déjà, ça claque !



La célèbre « brochette elfe ».

Des elfes pas joyeux

Profitant du moteur Unreal 3, agrémenté de nombreux gadgets pour faire encore plus zouli (comme la technologie Speedtree pour le rendu des arbres), Elveon est graphiquement à se décrocher la mâchoire plusieurs fois de suite. Les combats sont particulièrement dynamiques et bénéficient d'une gestion des collisions tout à fait novatrice, qui permet notamment de donner un rendu plus réaliste des chocs entre les différentes armes. Tiens, puisqu'on parle de l'arsenal, sachez qu'on pourra maîtriser quatre catégories d'armes différentes et progresser, selon son envie, dans l'une de celles-ci (pour s'y spécialiser) ou dans les quatre en même temps (pour être polyvalent). On pourra également passer d'une arme à l'autre en plein combat, histoire de s'adapter au guignol qui s'agite en face. Bon O.K., on n'est pas sûr que soit suffisamment RPG pour être dans cette section, mais dans le doute... Seul point négatif : le jeu n'est pas prévu avant l'été 2007. Et je suis un mec impatient.

Faskil

E3

Hellgate London

Genre
Diablo high-tech
Éditeur
Namco
Développeur
Flagship Studios/ États-Unis
Sortie prévue
Non communiquée

Dur, dur de mettre la main sur Hellgate London durant tout l'E3. Et pourtant il était partout : chez Microsoft (le jeu de Flagship Studio implémentera des effets DirectX 10), dans le coin de Nvidia, et bien sûr chez Namco, le stand le plus bruyant du Salon. Tout était squatté par des saletés de visiteurs. Heureusement nous autres journalistes avions une présentation privée avec le sympathique Bill Roper. Et Hellgate s'est montré toujours aussi beau. La modélisation des personnages, des armes, des armures est impeccable. Aucune faute de goût dans le design général... Voilà un jeu qui sera agréable à explorer ! Peu de nouvelles infos sur le gameplay bourrin qui mise tout sur les hordes de monstres et les pelletées d'équipement à récupérer. Bill nous apprend que l'on pourra effectuer des missions pour les professions autres que la sienne et ainsi augmenter sa faction auprès d'elles. Avec une très bonne réputation, on pourra aimer accéder à leurs armes réservées. Un cabaliste spécialisé en magie avec des armes de mêlée de templier, c'est pas gros Bill ça ? Autre détail : si Flagship insiste sur le fait que la vue subjective de Hellgate ne requiert aucune visée précise de la part des joueurs pour plomber du démon à la chaîne, ceux-ci pourront tout de même rendre leur partie un peu plus « FPS » en choisissant un certain groupe de compétences. Celles-ci avantageront le « skill » du joueur plutôt que les stats du perso.
Voilà, maintenant, faudrait nous le sortir votre jeu, là, qu'on voit si la magie opère !

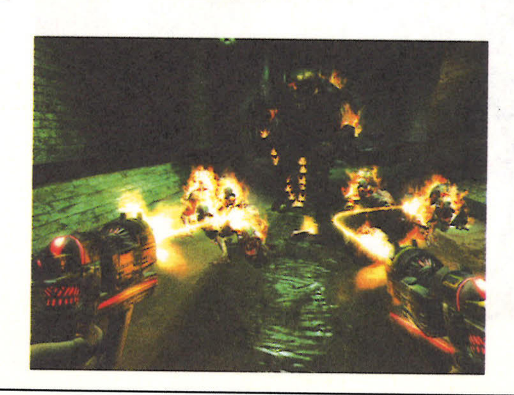
Fumble



Il est loin, le bobby britannique avec sa matraque.



C'est un artwork ou un screen ? Je... Je n'arrive plus à faire la différence !



MICRO GRAND PUBLIC | JEUX VIDÉO | INTERNET | CRÉATION NUMÉRIQUE | ENFANTS

Abonnez-vous en ligne à vos magazines favoris

et économisez jusqu'à 50 % sur le prix de vente en kiosque



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



46 % D'ÉCONOMIE





37% D'ÉCONOMIE

46 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



31 % D'ÉCONOMIE



www.mesmagazinesfavoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

APRÈS UNE VAGUE DE PROGRÈS PUREMENT TECHNIQUES, LE JEU DE STRATÉGIE SE DOTAIT CETTE ANNÉE D'AVANCÉES D'UN AUTRE ORDRE. CERTAINS TITRES ALLANT JUSQU'À INTRODUIRE DE NOUVELLES IDÉES DE GAMEPLAY, DITES DONC. SI SI, CARRÉMENT. AVOUEZ QUE ÇA FAIT PLAISIR, NON ?

L'art de la guerre


Medieval 2 : Total War. Je vois que je ne suis pas le seul à vouloir y jouer.

Commençons par les petits (qui a dit outsiders ?) : **Genesis Rising** vu chez Dreamcatcher proposera, sous des faux airs de Homeworld, de mélanger RTS et RPG dans un futur très très lointain. Si le gameplay est à la hauteur du design rigolo des races aliens (l'une totalement organique/dégueu et l'autre complètement minérale), ça pourrait être sympa. Chez Vivendi, aux côtés de **World in Conflict** (dont on vous reparle plus loin), c'est surtout **Joint Task Force** qui nous faisait les yeux doux, prétendant révolutionner le genre. Mouais, un leitmotiv un peu éculé et on attendra de pouvoir lâcher Atomic dessus pour se joindre à eux dans cette euphorie révolutionnaire.

Total War : vous ne tuerez plus par hasard

Sega continuait de faire beaucoup de bruit autour de **Medieval 2 : Total War**, et à raison. Mais


Empire at War : Forces of Corruption. Jabba The Hutt n'a qu'à bien se tenir.

comme on vous en a déjà beaucoup parlé il y a deux mois, pas la peine d'en remettre une couche. Maintenant, on va lâcher un peu DotA pour y jouer sérieusement et vérifier que ce nouvel opus tient bien toutes ses promesses. Du côté de 2K Games, on pouvait découvrir le premier add-on pour **Civilization IV** sobrement baptisé **Warlords**. Mais comme on vous en parle déjà dans la rubrique preview, pas la peine de s'étendre dessus. Ah oui, il y avait aussi **Stronghold Legends**, pas franchement sensationnel, donc on attendra d'en savoir plus pour vous en reparler. Et maintenant, si vous le voulez bien, passons aux choses sérieuses...

Faskil

E3

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Genre
RTS MYTHIQUE
Éditeur
ELECTRONIC ARTS
Développeur
ELECTRONIC ARTS/ ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
2007

Officiellement en veille depuis sept ans (si l'on omet les nombreux spin-off), Command & Conquer revient à l'avant-plan pour un troisième opus baptisé pour le moment « Tiberium Wars ». Un nouvel épisode qui débute en 2047, à l'heure où la situation sur Terre devient de plus en plus tendue. Pendant que le NOD et le GDI continuent à s'étriper avec tout ce qui leur tombe sous la main, le Tiberium, cette mystérieuse matière qui dévore tout ce qu'elle touche, continue de se répandre à la surface de la planète, confinant la population dans des zones de plus en plus réduites. Et pendant que le GDI tente de garder le contrôle sur cette indésirable expansion, les terroristes du NOD souhaitent eux en accélérer le processus.



L'enfer, c'est les NOD

Même si la majeure partie de cette courte présentation tournait autour du background, on a quand même eu l'occasion de voir pendant quelques minutes le nouveau moteur de jeu. Les séquences présentées étaient clairement scriptées jusqu'à l'os, mais tout cela donnait déjà une bonne idée de ce qu'on est en droit d'attendre : éclairages dynamiques, détails des unités, et l'on nous promet qu'il ne faudra pas une machine de guerre pour que ça tourne. On attend de voir. Peu d'éléments de gameplay ont cependant filtré (le jeu est encore en tout début de développement) même si on sait déjà qu'on pourra faire usage de bases mobiles et de terrifiantes « tempêtes d'ions ». On a enfin appris qu'il y aurait une troisième faction présente, même si personne n'a voulu lâché d'info précise. À tous les coups, vu l'origine du Tiberium (une météorite échouée sur Terre début


Même pas peur : les troupes du GDI traversent un champ de Tiberium en sifflotant.

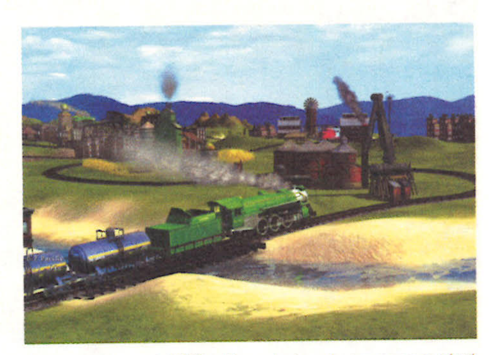

Une richesse graphique qui n'est pas sans rappeler celle de C&C Generals. Mais il paraît que ça ramera moins.

90), je parie sur une race extra-terrestre. Ce qui tendrait à prouver que tout ce joyeux bordel n'est finalement pas juste le fruit du hasard...

Faskil

Sid Meier's Railroads !

Genre
Tchou tchou
Éditeur
2K Games
Développeur
Firaxis/États-Unis
Sortie prévue
Octobre 2006


Ça, c'est une « 4-6-2 Pacific ». Je le sais parce que c'est marqué sur le screen.


Là, par contre, y'a rien de noté, donc on va dire que c'est une jolie loco bleue.

Dans la vie, C_Wiz a deux passions : overclocker tout ce qui se branche sur le réseau EDF et jouer avec des trains virtuels. C'est dire si on s'emmerde au Havre. Pourtant, si chaque nouveau mois lui apporte son lot de cartes mère à griller, on ne peut pas vraiment dire qu'en matière de locomotives, il ait été particulièrement comblé ces derniers temps. Heureusement, Sid Meier a entendu son appel et lui mitonne un successeur au célèbre Railroad Tycoon pour tout bientôt. Sobrement baptisé Railroads! (avec le « ! », ils insistent, ça fait plus fun), le nouveau bébé de notre Docteur ès Stratégie s'offre désormais le luxe de la 3D. J'entends déjà les puristes grincer des dents en prétextant que tout cela va une fois de plus s'accompagner d'une simplification du gameplay, pour le rendre plus accessible au grand public. Mais je vous arrête tout de suite, les gars de Firaxis ont été très clairs à ce niveau-là : Railroads! ne sera pas un jeu pour les mous du bulbe. Et je ne dis pas ça pour C_Wiz.

Attention à la fermeture des portes

Outre ce passage à la 3D, Railroads! bénéficiera d'un tout nouveau système économique, animé d'événements aléatoires complexes qui vous obligeront à garder en permanence un œil sur l'état du marché. Le jeu proposera un peu plus d'une trentaine de locomotives, mais vous pourrez également fabriquer la vôtre grâce à l'éditeur fourni. L'interface nous a semblé particulièrement intuitive : on glisse la souris d'un point à un autre et hop, magie : les rails, aiguillages et autres tunnels se posent tout seuls comme des grands, sans qu'il soit nécessaire de recruter des batteries d'esclaves. Comme il se doit, il y aura du solo (mode Freeplay ou par missions), du multi (en coop ou chacun pour soi) et, bien entendu, l'incontournable éditeur de maps. En voituuuuuuure !

Faskil



Spore

Genre
Plus près de toi mon Dieu
Éditeur
Electronic Arts
Développeur
Maxis/États-Unis
Sortie prévue
2007

Je ne vous referai pas un briefing complet sur Spore, ne faites pas les feignasses et sortez votre Joy du mois de juin, tout y est. Par contre, comme on a eu l'occasion de voir tourner une version plus avancée du jeu, il est bon de souligner les petits détails qui nous ont marqués. Premier point : on en sait désormais plus sur les différents paliers de progression. Ils seront au nombre de six : la phase « bouillon de culture » (où les petites cellules se mettent sur la tronche), la phase « créature », la phase « tribale », la phase « cité », la phase « civilisation » et ensuite la très jouissive phase « spatiale ». On avait déjà une vague idée de tout cela, mais il semble que cet aspect du gameplay soit désormais figé et définitif.


Toi, tu as encore forcé sur le Barry White.


Ce vilain veut bouffer ma progéniture. ET PUIS QUOI ENCORE ?

(R)évolution

On a également pu en apprendre plus sur l'éditeur du jeu, qui sert de manière universelle à réaliser toutes les créations qui peuplent l'univers de Spore (créatures, bâtiments, etc.). Il semblerait que pour canaliser votre évolution, certaines fonctionnalités ne seront accessibles qu'à certains niveaux du jeu et qu'il vous faudra, pour chaque nouvelle acquisition, dépenser une partie de votre capital de points, renseignés pour l'instant en vulgaires dollars. Plus ces éléments offriront d'avantages, plus leur prix sera élevé. Logique. Voilà pour les news. À part ça, je suis une fois encore sorti de la salle avec un large sourire sur le visage et plus ça va, plus je me dis que 2007 va être long à venir.

Faskil

Genre
Sigmar Total War

Éditeur
Namco

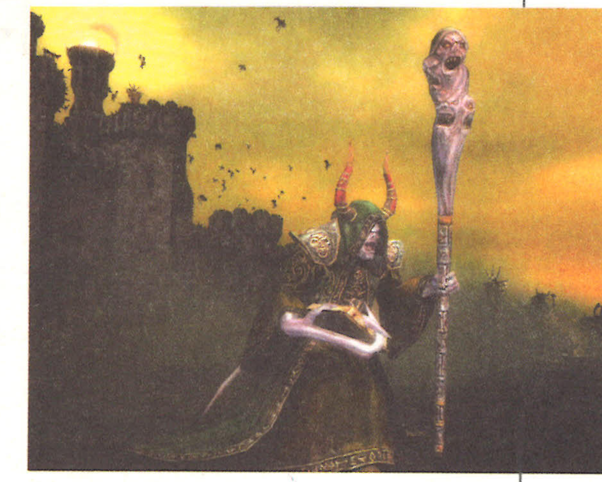
Développeur
Black Hole Entertainment/États-Unis

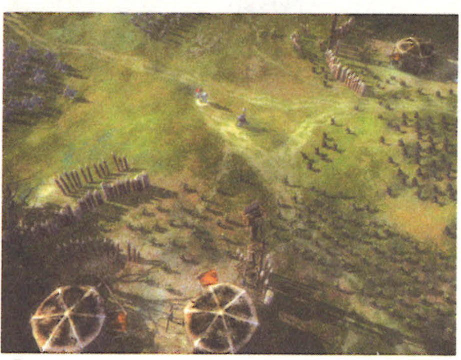
Sortie prévue
Automne 2006

Warhammer Mark of Chaos

Mark of Chaos se présente comme du Rome Total War à la sauce Warhammer : des armées, des armées et encore des armées. Des humains, des skavens (des rats avec un complexe de supériorité), des orcs, des nains, des elfes, des démons… Mais pas de ressources, ni de constructions. Ici on gagne avec ses troupes disponibles ou on crève. Il n'y a pas d'essai. Peu de chose ont transpiré à l'E3, si ce n'est que Black Hole nous a pondu un bien beau jeu, avec plein d'unités customisables (histoire d'attirer les peinturlureurs de figurines), des héros aux pouvoirs DirectXés et un max d'animations. Le gameplay n'est pas en reste puisque les formations, le type de terrain et le moral des soldats sont pris en compte. Faire débouler une charge de cavalier du haut d'une colline dans le flanc d'un groupe d'archers se révélera donc aussi payant que jouissif. Autre détail amusant : on pourra équiper ses héros et les envoyer en duel contre les champions ennemis. Une fois dans ce mode de combat particulier, le reste des troupes les laisseront en découdre sans oser s'approcher. De plus, le joueur bénéficiera de sorts et de compétences propres aux duels. De quoi mettre en scène des affrontements épiques ! Bon, je vous avoue que la démo chez Namco m'a laissé une étrange sensation… Un je ne sais quoi de mollasson. Peut-être à cause du présentateur aussi énergique que Gaston Lagaffe un lundi matin ? J'espère… Parce que du Warhammer mou, ça ne le ferait pas du tout.

Fumble


J'ai entendu dire que Caféine avait le même bâton, avec des têtes d'anciens pigistes.


« Excusez-moi, le camp des gobelins, c'est bien ici ? »

World in Conflict

Genre
Battlefield stratégique

Éditeur
VU Games

Développeur
Massive Entertainment/Suède

Sortie prévue
Printemps 2007

Ah ben ça y est, ils m'ont encore tout pété l'espace-temps et voilà qu'après Red Alert, une nouvelle réalité alternative envahit l'univers des RTS. Ce coup-ci, l'histoire part en vrilles en 1989. Craignant de voir le mur de Berlin s'effondrer (quelle préscience !), les Russes décident de faire une petite percée en Europe. Et tant qu'à faire, ils décident même de pousser jusqu'au pays de l'oncle Sam. Forcément, ça ne fait pas trop marrer les Ricains, qui ripostent sans mesure. Et voilà notre bonne vieille planète une fois de plus déchirée par une nouvelle guerre mondiale.

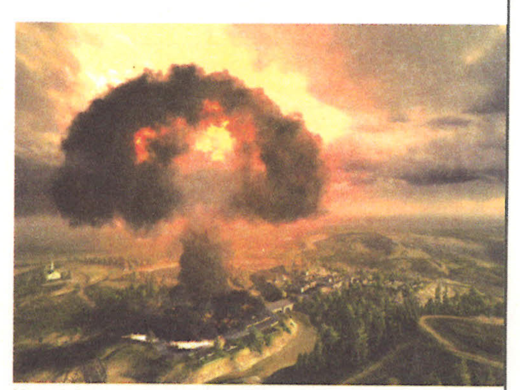
La troisième guerre mondiale, ENFIN !

Développé par Massive (Ground Control), le titre proposera donc d'incarner un commandant américain, chargé de bouter l'envahisseur rouge hors du pays. Le jeu profitera du moteur maison, le Masstech, qui permet de faire plein de choses complètement folles, comme des rotations à 360°, de l'éclairage dynamique et la physique réaliste. On nous promet en outre que l'intégralité du décor sera destructible, ce qui ne devrait pas louper vu l'arsenal qui sera mis à votre disposition : tanks, avions, camions, helicoptères et même de



sympathiques bombes atomiques pour faire pousser de gros champignons partout. On pourra également choisir, à l'instar de FPS comme Battlefield 1942, sa classe de prédilection : infanterie, défense, forces de soutien ou spécialistes aériens, aussi bien en solo qu'en multi jusqu'à 16 joueurs.

Faskil


Non, John, ce n'est pas ce que je voulais dire en parlant d'appuyer sur le champignon.


Si si, je vous assure que c'est bien un RTS.

FAST AND FURIOUS: TOKYO DRIFT
le 19 JUILLET AU CINEMA
et dès le 24 Juin sur votre mobile !

ign.com
BEST OF E3
2006
WINNER

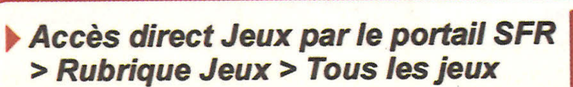
THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO
JEU MOBILE

Téléchargez le jeu sur votre mobile !



I-play™ jeu mobile









UNIVERSAL
UNIVERSAL PICTURES

Reviens, Duke Nukem. Reviens.

CATÉGORIE REINE SUR PC, LE FPS FAISAIT UN PEU PÂLE FIGURE CETTE ANNÉE. À PART QUELQUES GROSSES CLAQUES, COMME L'IMPRESSIONNANT CRYSIS, BEAUCOUP DE SUITES ET DE REDITES. MAIS NE FAITES PAS CETTE TÊTE-LÀ, IL Y AVAIT TOUT DE MÊME DE QUOI FRÉTILLER.



Battlefield 2142. Vivement la prochaine guerre mondiale !

Brothers in Arms : Hell's Highway. Après, c'est mon tour de faire pif paf.

Comme chaque année maintenant, Ubisoft proposait une nouvelle itération de sa saga estampillée « Seconde Guerre mondiale », à savoir **Brothers in Arms : Hell's Highway**. Rien de bien neuf sous le soleil, c'est toujours un FPS mâtiné d'un soupçon de tactique et le colonel Antal, qui apporte le crédit de l'armée au jeu, gueule toujours autant lors des présentations. C'est surtout **Haze** et **Dark Messiah of Might & Magic** qui auront capté notre attention, mais comme on vous en a déjà parlé en long et en large, on ne va pas s'étendre davantage. Chez EA, c'était surtout **Battlefield 2142** qui monopolisait le regard mais là aussi, tout a déjà été dit, on attend maintenant de pouvoir en faire le test complet.

Il n'est pas mort, il bouge encore

Timeshift refaisait surface, après son abandon par Atari, cette fois-ci sur le stand de Vivendi. Un FPS de facture ultra-classique qui ne nous aura pas vraiment marqués. Webzen, l'éditeur qui monte, proposait quant à lui de s'essayer à **Huxley**, son futur MMOFPS prévu pour 2007. Verdict ? Bah, pour le moment, c'est super bourrin, ça rame et l'intérêt reste encore à définir. Enfin, Midway nous a conviés à une présentation de son FPS ultra-secret sur la Seconde Guerre mondiale. Et pour ce qu'on en a vu, il ferait mieux de rester secret encore un petit moment.

Faskil

Armed Assault

Genre
BATTLEFIELD EXTENDED DISCO MIX
Éditeur
N/A
Développeur
BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO/TCHÉQUIE
Sortie prévue
3E TRIMESTRE 2006







Hé bé, ils sont bien gros les moustiques par ici.

Attendu comme le messie par les fans d'Operation Flashpoint (dont il est la suite officieuse, à ne pas confondre avec OF2), Armed Assault se dévoilait à l'E3 dans un petit bureau confidentiel, perdu au fond du Kentia Hall. Pour ceux qui prendraient le train en marche, rappelons qu'OF était un FPS militaire extrêmement réaliste qui offrait en outre un terrain de jeu gigantesque, plutôt que de découper la progression en plusieurs niveaux distincts. Rebelote avec ce nouvel opus, puisqu'on évoluera sur une île fictive de 400 km², qui n'est pas sans rappeler la Corée : au Nord, une dictature soutenue par les cocos et au Sud, une démocratie alliée aux États-Unis. Je vous laisse deviner dans quel camp vous évoluerez. La grande nouveauté, c'est qu'on pourra désormais basculer entre les différents membres de son escouade et alterner par exemple entre un canonnier de tank et un sniper, l'I.A. se chargeant de prendre la relève à chaque changement, ce qui devrait permettre de peaufiner sa stratégie d'attaque avec une plus grande précision.

Hit potentiel cherche éditeur

Une vingtaine de missions solo, un mode multi à plus d'une centaine, un mode coopératif à deux, une quarantaine d'armes authentiques (attention les gars, si ce n'est pas le cas, je connais un Atomic qui va s'énerver tout rouge), bref une foison de trucs réalistes dont raffolent les Sun Tzu en herbe. Sans oublier la trentaine de véhicules (tanks, bateaux, hélicoptères, avions) qui seront tous intégralement contrôlables par le joueur. Même si la version du moteur 3D qu'on a pu voir tourner ne nous a pas vraiment décollé la rétine, ça reste tout à fait honnête et le monde offre l'avantage d'être vivant : météo dynamique, présence de malheureux civils, il y aura même des petits zoziaux et des moustiques. Enfin, AA bénéficiera d'un système de sauvegarde plus souple que son prédécesseur, ce qui devrait éviter quelques crises de nerf et défenestrations. Il ne leur reste plus qu'à trouver un éditeur.

Faskil

Bohemia annonce une distance de vue à 2,5 km. Je demande à voir. Oh, oh, oh.



Genre
Gros choc

Éditeur
2K Games

Développeur
Irrational Games/Australie

Sortie prévue
1er trimestre 2007

Bioshock

Voilà des mois qu'ils nous inondent de screenshots beaux à se baver dessus, il était temps qu'on puisse enfin voir bouger un peu l'animal. Mais je vous sens trépigner, des questions plein la tête. Inutile de préserver plus longtemps le suspense : oui, ça part bien. Très bien, même. On a eu la chance de voir tourner la bête pendant une bonne vingtaine de minutes et j'en ai encore la mâchoire toute démontée.
Fin des années 50, une poignée de cerveaux de l'époque se sont mis en tête de bâtir une ville utopique, Rapture, plantée au beau milieu de l'océan. Comme ils s'ennuyaient un peu, ils en ont profité aussi pour faire quelques expériences génétiques. Forcément, ça a fini par mal tourner. Même si on ignore encore pourquoi, quelque chose est parti en couille. Et après avoir survécu à un crash d'avion, vous vous retrouvez prisonnier de cette cité plus trop idyllique, avec pour seule et unique mission celle de survivre en essayant de comprendre le fin mot de l'histoire.


Dans Bioshock, les munitions seront rares. Très rares. De quoi flipper encore un peu plus.





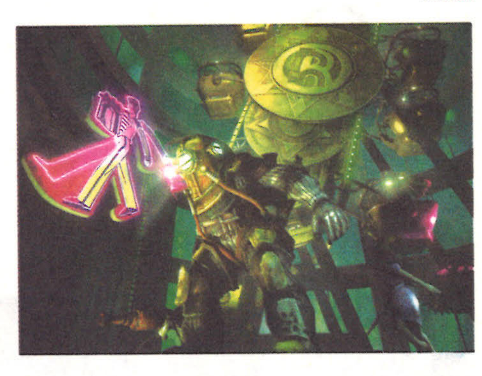
L'ADAM a la cote

Le niveau de démo qu'on a pu découvrir nous a permis de faire connaissance avec quelques-uns des personnages singuliers qui peuplent Rapture. Les « Big Daddys » tout d'abord, créatures mi-homme, mi-je ne sais quoi, qui se trimbalent d'un pas lourd et menaçant en scaphandre de plongée. À leur côté, les « Little Sisters », des petites filles en apparence inoffensives mais qui vous glacent le sang dès qu'elles sortent leurs gigantesques seringues. Des ustensiles démesurés qu'elles plantent ensuite vigoureusement dans les cadavres pour en extraire l'ADAM, cette substance nécessaire aux modifications génétiques. Un précieux nectar qu'elles ingurgitent ensuite goulûment, comme on viderait une canette de soda. Beurk. Sans oublier les « Splicers », ces choses qui étaient autrefois des hommes mais qui, à cause des mutations génétiques qu'elles se sont infligées pour survivre, ont perdu toute humanité et rampent désormais le long des murs, de longs couteaux au bout des doigts.

Il est bizarre, ton jeu

Ce qui crée ce sentiment de malaise, c'est surtout le fait que l'univers de Bioshock ne recèle pas de monstres traditionnels. Ce sont finalement des hommes comme vous, sauf qu'ils ont un peu abusé de substances pas très catholiques. Et ce côté malsain trouve un écho dans un background original, fait d'un mélange de science-fiction vieille école et de musique d'époque, un peu comme dans l'univers post-apocalyptique de Fallout. Servi par un moteur 3D impressionnant (le « Vengeance », version modifiée du moteur Unreal 3), Bioshock propose une immersion dans un univers glauque, qui vous happe dès les premières secondes pour ne plus vous lâcher. À la sortie de la présentation, il nous a fallu quelques minutes pour nous reconnecter avec la réalité, tellement l'atmosphère du titre est pesante.
Un malaise plutôt de bon augure, qui promet un jeu bien au-dessus du lot des FPS parfois un peu trop aseptisés ou convenus dont on nous abreuve depuis des mois.

Faskil



Quand on vous disait que c'était glauque…




Les « Little Sisters » à l'ouvrage. Si vous vous approchez trop, le gros monsieur en scaphandre derrière va s'énerver un chouïa.

Genre
Benchmark de la NASA

Éditeur
Electronic Arts

Développeur
Crytek Studios/Allemagne

Sortie prévue
Début 2007


Des armures paramétrables selon les besoins. Par contre, le sourire de la crémière est en option.





Crysis

Comme pour le cinéma, le jeu vidéo subit souvent (et avec raison) la critique du « mais c'est pas parce que c'est plus beau que c'est plus intéressant ! » Certes. Mais là, je vous arrête tout de suite. Parce que sous ses dehors de FPS conventionnel, boosté aux hormones de shaders, Crysis mérite à plus d'un titre qu'on lui fasse les honneurs d'une attention toute particulière.
Tout d'abord, parce qu'il est construit sur les cendres encore chaudes de Far Cry et que depuis, les gens de Crytek ont eu le temps de faire leur mea culpa. Far Cry était certes un très bon jeu, mais il péchait par une I.A. parfois un peu vacillante et une difficulté mal dosée. Ensuite, parce qu'on a eu l'occasion de se faire les dents sur deux niveaux complets du jeu et que le doute n'est désormais plus permis : c'était de loin l'un des plus beaux titres de ce Salon.


Tirer sur les arbres et les voir flancher, c'est rigolo. Mais le type en face va surtout vouloir tester la résistance de votre crâne.

Encore des petits hommes verts

L'action prend place en 2019, alors qu'un astéroïde que même Paco Rabanne n'avait pas vu venir s'écrase lourdement sur la surface de la planète.
Le gouvernement nord-coréen, l'une des deux grandes puissances du moment avec les Ricains, verrouille immédiatement la zone. Ce qui n'est évidemment pas du goût des États-Unis qui dépêchent à leur tour une unité d'élite, la vôtre, pour faire toute la lumière sur ce curieux incident. Comme on pouvait s'y attendre, il ne s'agit pas d'un vulgaire caillou, mais d'un vaisseau spatial peuplé d'une race extra-terrestre bien décidée à faire main basse sur la planète. Du coup, dans un élan de survie, les deux nations vont s'unir pour botter le derrière de l'envahisseur. Mouais, j'avoue que pour ce qui est du background, on aurait pu s'attendre à mieux. Mais bon, l'important c'est qu'on va pouvoir une fois de plus déchiqueter de l'alien dans un environnement tout simplement fabuleux. La nouvelle version du moteur maison, le CryENGINE 2, offre une débauche d'effets proprement hallucinante.

Je veux y jouer sur un 30 pouces

Le niveau dans la jungle est à ce titre le plus impressionnant : on peut raser des zones entières de végétation en vidant allégrement ses chargeurs et voir ployer les arbres à l'endroit précis où l'on a fait feu. Le second niveau nous mettait face à une gigantesque machine à tuer alien, haute comme un immeuble et particulièrement impressionnante. Régulièrement, la bestiole balançait un souffle de glace dont on ne pouvait se dépêtrer qu'en agitant frénétiquement la souris. Pour parvenir à nos fins, on disposera d'une combinaison de combat qu'on pourra régler de différentes manières, selon qu'on cherche à booster sa vitesse, sa résistance ou sa force. Les armes seront également customisables et pourront accueillir différents types de munition, plus ou moins efficaces selon les situations.
Bref, du bonheur pour les yeux et quelques bonnes idées de gameplay qui, sans être révolutionnaires, font de ce nouveau produit teuton l'un des plus attendus.

Faskil


Tellement beau qu'on s'y croirait. Enfin, je dis ça, j'ai jamais mis les pieds dans la jungle.

Enemy Territory Quake Wars

Genre
En première ligne

Éditeur
Activision

Développeur
Splash Damage/Grande-Bretagne

Sortie prévue
Novembre 2006



Peu de cartes ont déjà été présentées en « live ». On attend de voir les conflits urbains avec impatience.



On y a joué ! Enfin ! Pas plus longtemps que ce qui était autorisé sur le stand Activision, bien sûr. Mais avec l'avantage journalistique de passer devant tout le monde. Pratique, quand la queue dure une heure ! Inutile d'entrer dans les détails, on le fera bien assez tôt. Sachez seulement que la prise en main de Quake Wars est à la hauteur des graphismes. Comme voulu par les développeurs, on se fait parachuter sur le lieu des combats, on prend un véhicule pour rejoindre le front, et c'est parti pour la baston. Pour avoir essayé le sniper, je dois dire que même au cœur de l'action, l'arme est facile à aligner et les headshots sont mortels. Un vrai plaisir. Seul le placement des radars et autres « déployables » ne se montre pas encore tout à fait clair (les développeurs promettent une amélioration de ce côté-là). Selon les prouesses de chaque équipe, les objectifs changent et les affrontements bougent d'un point à un autre. On ressent donc très bien le feeling Enemy Territory, très différent d'un Battlefield. À vrai dire, ces combats extrêmement localisés ne seront peut-être pas du goût de tout le monde : est-ce que répéter les objectifs à chaque round, même si les cartes défilent, ne sera pas trop répétitif ? Qu'importe, le marché des FPS online offre de tout. Avec Quake Wars, c'est l'action rapide qui attend les joueurs. On a vraiment été impressionné par le gameplay totalement instinctif et l'aspect réellement fun des combats. Maintenant qu'on s'est bien amusé, on va envoyer Atomic décortiquer tout ça rapidement !.

Fumble

Les transports sont indispensables pour débarquer de nombreuses troupes, mais un joueur isolé trouvera toujours de quoi rejoindre le front rapidement.



Unreal Tournament 2007

Genre
Du beau, du bon, du bourrin

Éditeur
Midway

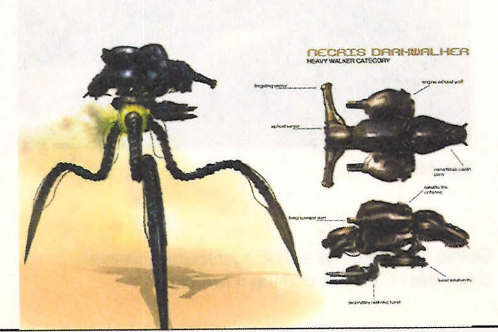
Développeur
Epic Studios/États-Unis

Sortie prévue
2007

Avec notre cahier de rendez-vous, UT2007 est l'un des tout derniers titres que nous avons pu voir sur le Salon, juste avant la fermeture. Autant vous dire que nous étions bien crevés. Heureusement, la petite salle de présentation était équipée du meilleur canapé de tout l'E3, j'ai bien cru que j'allais m'endormir dedans. Sauf que non : on nous a montré le jeu et là, ça réveille. En fait, le canapé, c'est pour éviter les accidents, tellement ça met sur le cul ! Bon, c'est du bourrin comme du UT et on savait déjà que ce serait un des plus beaux jeux avec Crysis. Mais wouahh, quoi... Les développeurs nous ont principalement montré le « nouveau » mode de jeu, en fait un mélange d'Onslaught et d'Assault. Le but est de prendre des objectifs à la suite, mais pour le coup, les tâches à accomplir peuvent varier entre les deux camps. Surtout, les actions de l'ennemi peuvent grandement modifier vos objectifs. Bref, on ne manquera pas de modes de jeu pour s'entre-tuer de façon spectaculaire. Ça explose dans tous les sens, avec l'infanterie qui rejoint les combats grâce à ses hoverboards (des skates anti-grav, équipés d'un grappin) et des véhicules plus gros les uns que les autres. Tripod géant, plate-forme de combats ambulante. Les animations sont fantastiques : planqué dans la tourelle d'un de ces mastodontes, le démonstrateur déploie un énorme canon. Le tir magnifique pulvérise une arche de pierre pour bloquer le chemin adverse. Fin de la démo. On ramasse nos mâchoires dans une flaque de bave, on les jette à la poubelle et on s'en va en se cognant dans les murs.

Fumble

Le Leviathan et son laser mortel (dans tous les sens du terme).



La priorité à droite, ça ne marche pas pour les roquettes.




Aura 2 : Les Anneaux Sacrés.

L'Aventure, c'est par où ?

ÇA FAIT PAS MAL DE TEMPS QUE LE RPG EST UN PEU DÉLAISSÉ ET MALHEUREUSEMENT, LE GENRE NE SEMBLE PAS TROP REVENIR À LA MODE. CÔTÉ AVENTURE, C'EST PLUS FOURNI DÉJÀ. LES BUDGETS NE SONT PAS ÉNORMES, MAIS LA QUANTITÉ EST LÀ...

Chez Dreamcatcher, on trouve la suite d'Aura intitulée **Les Anneaux Sacrés**. Le premier était un Myst-like classique un peu lourdaud, mais qui savait récompenser les joueurs par de nombreuses cinématiques amusantes. Espérons que le deux soit aussi prolifique visuellement. Dans la série des puzzles-aventure-ouille-mes-neurones, on a pu apercevoir **Safecracker**, le prochain jeu de Kheops Studio. Cette fois, votre rôle sera, comme le nom du jeu l'indique, de venir à bout d'un bon paquet de coffres, pour atteindre le testament d'un riche excentrique (un boulot offert par la famille un peu agacée). Connaissant Kheops, je ne pense pas que la dynamite sera une option. Et pourtant, vous en aurez 35 à ouvrir ! Notons enfin **Dead Reefs**, l'aventure lovecraftienne d'un enquêteur officiel sur une île en proie à la malédiction ! Aucun screenshots pour celui-là, vu qu'ils sont en train de changer tout le moteur graphique de la 2D vers la 3D. Si ça les amuse...

Un scénario bien plat

Ensuite vient **Secret Files : Tunguska** (chez Deepsilver), un jeu d'aventure hyper classique, mais qui pourrait se révéler tout à fait sympathique. Vous y jouerez une jeune femme russe à la recherche de son père, ou quoi que ce soit qui explique son kidnapping. Avec l'aide du journaliste Max Gruber, elle va défier d'étranges hommes en noir, le KGB et d'autres périls pour arriver à ses fins. Et peut-être découvrir l'explication derrière l'incident de Tunguska, quand en 1908, toute une région de la Sibérie se fit aplatir et carboniser par on ne sait quoi. Explosion nucléaire, météore, OVNI, Atomic en vacances ? On verra bien. Voilà, probablement pas le jeu du siècle, mais au moins on a plus d'infos dessus que sur **Heavy Rain**, le prochain titre de Quantic Dream, sur le nouveau **Chevalier de Baphomet, les gardiens du temple de Salomon** (titre français naze), ou sur **Atlantis V** (Nobilis). Alors bon.




Safecracker.

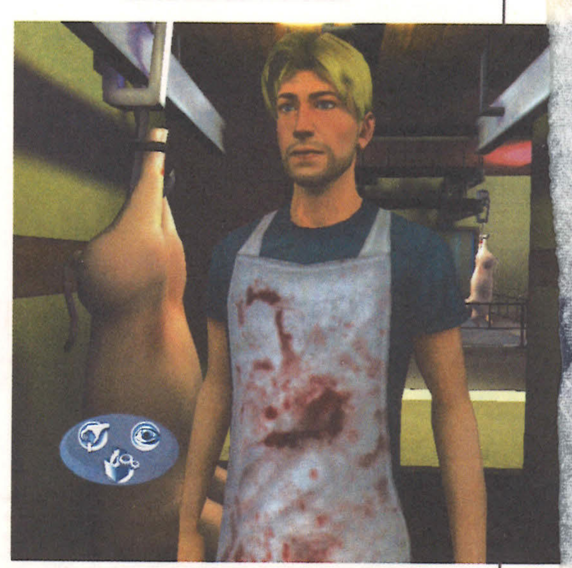
Gothic 3 : les villes de Gothic sont toujours pleines d'activités ! C'est pas comme à la rédac.


Secret Files : Tunguska. Old school et mignon... ça donne envie de voir le reste.

Retournez à vos dés et vos crayons

Circulez, pas grand-chose à voir côté RPG. **Neverwinter Nights 2**, bien sûr, mais vous avez peut-être déjà lu tout ce qu'il fallait dans le jeu de la couv' ? Face à ce poids lourd, seul **Gothic 3** pouvait rivaliser. On pouvait mater une démonstration sur le stand de Nvidia, mais rien de bien nouveau. Personnellement, j'ai retrouvé l'ambiance et le level design que j'adore dans cette série. La ville est vivante et crédible, le décor magnifique. J'ai vraiment hâte de parcourir l'énorme continent (trois fois plus grand que l'île de Gothic 2) que les développeurs ont façonné. Une bonne nouvelle en tout cas : voyant le désastre de la difficulté adaptative sur Oblivion, Piranha Bytes a abandonné le système, pour revenir à quelque chose de plus classique. Seules certaines rencontres clés verront leur niveau coller à celui du joueur, pour le challenge. Parfait, c'est comme ça qu'il fallait faire, Bethesda.

Fumble


Chevalier de Baphomet : les gardiens du temple de Salomon. Un titre qui ne laisse pas de place pour une quelconque légende.



Age of Pirates : Captain Blood : niveau animations, il risque de pâlir face à Jack Sparrow.



Ancient Wars - Sparta

On veut bien être gentil, mais...

L'E3, C'EST BEAUCOUP, BEAUCOUP DE JEUX. ALORS ÉVIDEMMENT, ON NE VA PAS POUVOIR TOUS LES APPROFONDIR. VOICI DONC LA RUBRIQUE « ON VOUS EN REPARLERA UN JOUR. » ACCROCHEZ-VOUS, ÇA VA ALLER TRÈS VITE.

Imaginez-vous sur le Salon. Musique à fond, du monde partout, plein de rendez-vous. Prêt ? Partez ! Direction le West Hall pour rencontrer les gens de Playlogic. Mouais, ce n'est pas avec **Age of Pirates : Captain Blood**, un beat them up gore utilisant le moteur du jeu Age of Pirates, qu'ils vont nous retenir sur leur stand. **Ancient Wars - Sparta ?** Mmmoui... un STR mignon qui essaie de tirer parti correctement du moteur physique. Mais j'ai des doutes sur le résultat final. Et **Infernal** ? Ah ça, c'est pas mal ! Ce jeu d'action à la troisième personne pourrait valoir le détour. Le héros bosse pour l'enfer et possède quelques pouvoirs particuliers. Il peut par exemple se téléporter vers trois points visibles successifs choisis par le joueur, avant de revenir à sa position initiale. Le tout se déroule au ralenti, ce qui permet de transformer quelques ennemis en passoire à chaque « saut ». Original, comme bullet time ! Reste à voir ce que vaut la suite du jeu. Bon, c'était marrant... direction le South Hall pour voir les produits Microsoft. Le stand est bondé, mais je ne bouscule personne pour voir tourner **Flight Simulator X**. Les montagnes sont jolies, dites donc... mais les textures au sol, bof. En tout cas, c'est assommant comme du FS. **Alan Wake** qui est maintenant signé chez Billou se montre plutôt timide. Tout au plus sait-on que la lumière aura un impact important dans le gameplay. On va attendre que Remedy en fasse un jeu alors, hein ?

Slalom et coup de coude

Un petit passage au Kentia Hall, l'antre du bizarre. **Theseis**, un jeu d'aventure grec qui pourrait se montrer pas mal. Les décors en 3D sont jolis, l'ambiance Indiana Jones intéressante. À voir. Hop, un tour chez les Allemands de Sunflowers, au Petree Hall. Devinez quoi ? **Paraworld** va sortir bientôt ! Il serait temps : même s'il reste très

Infernal : Le super-pouvoir du héros : se cacher pour faire peur aux passants !



Infernal

mignon, les animations de ce STR commencent à rouiller et l'intérêt décroît d'année en année... En revanche **Anno 1701** est vraiment très, très joli. Pas vraiment un jeu de stratégie, mais plutôt un « empire builder » destiné à vous faire perdre énormément de temps libre, ce titre pourrait fort bien être agréable à jouer. Bon, téléportation du côté de Bethesda, qui montre deux licences techniquement impressionnantes ! **Star Trek : Legacy** d'abord, pour les fans qui ne sont pas encore morts. Ici, on parle combat tactique spatial et non pas exploration. Si c'est moins mou que d'habitude avec les jeux Star Trek, pourquoi pas ? Plus fun : **Pirates des Caraïbes, la légende de Jack Sparrow** (développé par 7 Studios). Avec Johnny Depp modélisé en détail, plus sa voix caractéristique... Je ne sais pas ce que donnera le gameplay de ce jeu d'action plein de cinématiques, mais il va y avoir de la punchline qui poutre, ça c'est certain !

15 mn et une salade plus tard

Pas le temps de manger, vite. Il reste **Madden NFL 07** (EA Sports) à voir, en sachant très bien que je ne jouerai jamais à cette simu de foot américain. Mais bon, il faut prévoir à manger pour Socrates. On passe à **Desperate Housewives** (bah, oui, pendant que les maris sont au match...). Une bonne série peut-elle faire un bon jeu ? Vu la tronche de mauvais Sim du truc, j'ai un peu de mal à y croire, là. Et **World Series of Poker** hein ? Un jeu de bluff où on ne peut même pas parier de la vraie thune, ça vous tente ? Non ? Rassurez-vous, Activision va en vendre des tonnes quand même, c'est certain. En tout cas, il nous aura bien fait rire pendant sa conférence pré-E3. Autre sujet de ricanements : **Scarface** « the world is up yours », de VUG. On a vraiment hâte d'y jouer !

Une pensée pour les vieux

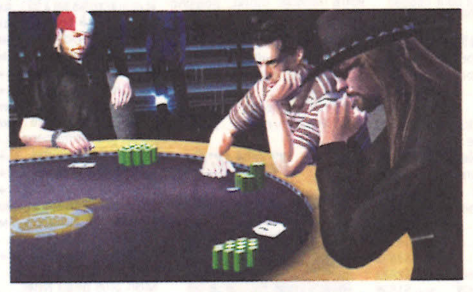
Et puis il y a les add-on, qui ne transmettent pas cette excitation propre aux nouveautés (après tout, on va à l'E3 pour ça), mais qu'on nous présente quand même. Le plus intéressant est **Extraction Point** pour **F.E.A.R.**, ne serait-ce que parce qu'on y verra un nouveau décor (la ville en ruines). Surtout, je devrais bientôt avoir la bonne bécane pour y jouer à fond, donc les niveaux supplémentaires sont les bienvenus. Le scénario se situe juste après la fin de F.E.A.R. et vous devrez combattre la vilaine sorcière mutante et ses sbires surnaturels (ndFask : comment tu spoiles) avec vos armes et vos pouvoirs de ralentissement du temps. « Bring'em on ! », comme dirait W. Ensuite vient **Stunts & Effects**, l'extension pour les cinéastes en herbe de **The Movies**. Entraînez vos cascadeurs, soignez vos blessés... The Movies vieillit très mal, mais apparemment, il y a des gens capables de faire des choses très marrantes avec l'éditeur de films. Alors, pourquoi leur refuser ce contenu ? Dernier add-on à noter : **Force of Corruptions** pour le STR Empire at War. Si vous avez envie de jouer Jabba the Hutt, Luke Skywalker ou Yoda, n'hésitez pas plus longtemps ! Voilà, j'ai fait un peu le tour. Il y a bien d'autres produits sur ce Salon qui mériteraient un coup d'œil, mais ça attendra. Tout de suite, je ne peux pas, il faut que je retourne voir Bioshock, et Crysis, et Supreme Commander, et... comment ? Le Salon ferme ? Vous rigolez, pas pour moi ! Mais non, attendez, je... non, lâchez-moi. Aïe, j'ai besoin de ce bras, vous savez ? C'est bon, je sors tout seul, ne me jetez pas ! Euh, vous n'allez pas ouvrir cette porte vitrée avant de... *CHBLING !!!*

Fumble


Theseis


F.E.A.R. Extraction Point : Comme d'habitude avec Alma, tout baigne.


Paraworld


Poker : World Series of Poker. Ça ressemble beaucoup aux journalistes pendant la présentation du jeu.


Anno 1701 : Le jeu le plus cher d'Europe, paraît-il ! Ça a intérêt à être bien, en plus d'être joli.


Pirates des Caraïbes : la légende de Jack Sparrow.

L'E3 à vapeur

On ne les a vus nulle part, mais ils étaient là : Valve s'est fait le Salon à travers les jeux distribués via Steam. Si aucune info sur Episode 1 n'était disponible, on a pu remarquer plusieurs titres indépendants (ou quasi-indé) ici et là. Et pas au Kentia Hall... SIN Episodes : Emergence était jouable sur le stand Microsoft, ainsi que l'étonnant The Ship. Personne ne se bousculait pour essayer ce jeu de murder party online utilisant le moteur d'Half-Life 2, et pour cause, on ne comprend rien en quelques minutes d'essai ! Mais le trouver au milieu de Crysis, Shadowrun ou Battlefield 2142 était agréablement surprenant. Encore mieux : parmi les shows du stand Nvidia (dont la présentation de Supreme Commander par Chris Taylor, par exemple), on a pu voir une grosse démo jouable de Red Orchestra !
Nul doute que Valve a pesé son poids dans cette présence des jeux « en marge » à l'E3.


The Ship : Dr.Loser vous en parle plus en détail dans les news.


30848 CHRISTINE

30730 Claude

30748 FREDERIC

30849 YOHAN

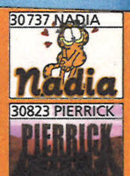
30742 Kader

30874 SAMANTHA

30716 Dorothée

30722 ABDEL


30937 ARTHUR

30719 RICHARD

30737 NADIA

30723 FLORA

30938 Gwenaelle

30860 BENJY · 30731 dimitri · 30823 PIERRICK · 30825 SERGIO · 30896 MATT

1 PRÉNOM PERSO

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122

La *perso* fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:34116 FARIDA

OFFRIR
Offrir un logo perso :
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle



30873 LAURENT

34116 FARIDA

30988 Natasha · 30888 NATACHA · 30806

30897 EMILIE · 30747 PUPUCE · 30887 Ingrid · 30732 PAULINE · 30945 Je t'aime tendrement

2 +5800 SONNERIES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 70 2001
Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme +50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 70 2001

ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 70 2001
Pour préécouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions et télécharger bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, M signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).

100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RAP, RNB
Autodestruction M+ 51830
Be without you NEW 51717
Boulbi M+ 51739
Candy shop M+ 52589
Confessions nocturnes 51847
Dans ma bulle NEW 51848
Elle me contrôle M+ 52609
Enfants de la lune M+ 51827
Femme like U M+ 53747
Garde la pêche 51597
Ghetto NEW 51873
In da club M+ 54158
J'voulais M+ 51612
Jeune de banlieue NEW 51822
La boulette (génération nan nan) M+ 51598
La puissance M+ 51466
Ma philosophie M+ 52369
Ola NEW 51813
One night extravaganza NEW 51850
Pump it M+ 51410
So sick 51765
SOS (rescue me) M+ 51812
Si on se parlait NEW 51880
Still D.R.E. M+ 54246
Sway NEW 51795
Tous ces mots M+ 51698
Troie NEW 51871
Unpredictable NEW 51884
+440 Rap! 1554
+320 RnB! 1530

POP, ROCK
Dani california NEW 51891
Goodbye my lover M+ 52989
Hips don't lie NEW 51727
Hotel California M+ 56765
It's Alright NEW 51820
J'irai chanter NEW 51915
La tortura M+ 51056
Paint it black M+ 55750
S.O.S. NEW 51809

POP, ROCK (suite)
Song to say goodbye NEW 51702
Stairway to heaven 56790
Tripping M 51267
+1110 Pop/Rock! 1561
+60 Rock'n roll! 1581

3 THÈMES

Télécharger, plus de thèmes:
TÉL> 0899 70 2001


24411 · 24413

24407 · 24410

24405 · 24408

ROCK FRANÇAIS
Alice et June 51315
Antisocial M 51171
Caravane M+ 52688
Chirac en prison NEW 51695
Dans un verre à ballon 52012
J'ai demandé à la lune M 56096
L'aventurier M 56097
Ladyboy 51710
Le vent nous portera 56769
+220 Rock Français 1548

MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 54392
Fear of the dark 54408
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
Thunderstruck 54393
+110 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy 53786
Aimer jusqu'à l'impossible + 51401
Allumer le feu M 56228
Et dans 150 ans 51540
Face à la mer M+ 53903
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'traine des pieds NEW 51699
Je ne m'attendais pas à toi NEW 51701
Je pense à toi NEW 51870
Je t'apprendrai NEW 51806
Je te promets M 54555
Je viens du Sud M+ 52470
L'aigle noir + 55690
L'envie NEW 51402
La ballade du pauvre NEW 51789
Là où je t'emmènerai 51819
Le Roi Soleil-Mon essentiel M+ 52687
Le temps qui court M+ 51853
Les lacs du Connemara + 55331
Les voyages en train NEW 51882
Marie M 55818
Même si (What are you made of) 51855
Mistral gagnant M+ 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon plus beau Noël 51561
Petite soeur M 52937
Que je t'aime + 56225
Un ange frappe à ma porte M+ 51490
Un père NEW 51841
Vivo per lei 54320
+1130 Variétés! 1564
+30 Comédies musicales! 1574
+30 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO
Allo allo NEW 51862
Allo Papy NEW 51836
Axel F (2005) M+ 52923
Gabriel M+ 51510
Hung up M+ 51283
Le flic de Beverly Hills-Axel F M+ 56076
Le papa pingouin M+ 51811
Living on video 51393
Popcorn M+ 56094
Popcorn remix (2005) M 51167
Sorry NEW 51409
Teardrop NEW 51888
Tennessee NEW 51876
+230 Electro! 1559
+160 Dance! 1585
+50 Disco! 1580


30749 ANTHONY · 30740 Sandra · 30745 Olivia · 30895 Farid

35195 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122
35198 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
36463 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
35167 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122

38406 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122
36669 + DE RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122

ZOUK, REGGAE
1er gaou M 56485
Bouger bouger M+ 52860
Buffalo Soldier M+ 56333
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
+60 Zouk! 1565
+80 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592
+40 World! 1582

RAGGA, DANCE HALL
Never gonna be the same NEW 51829
Temperature M+ 51703
U a pro NEW 51894
+60 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO
Chihuahua M+ 54121
La Camisa Negra M+ 51156
Obsession M+ 53887
Sara perche ti amo 53282
Ti amo M 55568
+80 Latin! 1579
+20 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader M+ 55435
Didi + 56698
El Salam Alaikoum 53679
Josephine M 52802
Ya rayah 55334
+80 Raï! 1562

ASIA POP, BOLLYWOOD
Devdas-Silsila Ya Chahat Ka 53855
+10 Asia pop! 1532
+50 Bollywood! 1538

CLASSIQUE, JAZZ
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
+40 Classique! 1558
+60 Jazz! 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb + 56090
24h-Musique de Jack Bauer NEW 51767
24h-Sonnerie CTU + 53422
Agence tous risques M+ 56826
Amélie Poulain M+ 56633
Amicalement vôtre M+ 56603
Baila Morena M+ 56560
Bambino NEW 51935
Benny Hill M 56820
Capitaine Flam M 56717
Chapi Chapo M+ 56650
Charmed + 56852
Dirty Dancing-Time of my life M+ 53713
Dragon Ball GT M+ 54343
Dragon Ball Z M+ 56789
FBI, portés disparus 52079
Franklin la tortue NEW 51642
Ghost-Unchained melody + 56464

CINÉ, TV (suite)
Gym Tonic 55958
Il était une fois dans l'ouest + 56658
James Bond-Thème M+ 56639
Jeux interdits M+ 56792
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
L'âge de glace 2 NEW 51912
L'exorciste-Tubular Bells M+ 56740
La 7ème compagnie M+ 53023
La Boum + 56655
La famille Adams + 56893
La panthère rose M+ 56629
La soupe aux choux M+ 56040
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le casse de Brice M+ 52632
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier des Mohicans M 52670

4 VIDÉOS

Télécharger, plus de vidéos:
TÉL> 0899 70 2001



Le gendarme de St Tropez-Thème M+ 56073
Le Parrain M+ 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Les 4.400 M+ 52604
Les aventures de Rabbi Jacob M+ 56272
Les bronzés font du ski M+ 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les choristes M+ 53793
Les experts (CSI)-Manhattan NEW 51736
Les mystères de l'ouest + 56816
Les Razmokets NEW 51648
Les Simpsons M+ 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794

CINÉ, TV (suite)
Lord of war NEW 51575
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Maya l'abeille M+ 56601
Midnight Express M+ 56002
Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Mon nom est personne + 56253
NCIS M+ 52780
Pirates des Caraïbes M+ 54959
Plus belle la vie M+ 51132
Pokémon NEW 51633
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou M+ 56641
Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718
Serenity NEW 51723
Sex and the City 56813
Stargate Atlantis M+ 52760
Stargate SG-1 M+ 56843
Starsky & Hutch M+ 56651
Supercopter + 55350
Top Gun-Take my breath away M+ 56890
UPA Dance (Un dos tres)-Sambame NEW 51864
X-Files + 56614
+780 Films, Séries! 1553

PUBS TV
Areva 2004-Funky Town + 56200
Dim M+ 56604
Nutella-Glorious 53425
Royal Canin-Le Professionnel M+ 56039
Toutouyoutou 54609
Toutouyoutou (Fitness remix) 51532
+130 Publicités! 1557

PAILLARD, FÊTES
La petite huguette 56105
+10 Chansons paillardes! 1573
+20 Fêtes/Événements! 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) M+ 56647
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone + 54453
+10 Divers/Jingle! 1566

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Algérie M+ 56668
Hymne Corse + 55092
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M+ 56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal M+ 56720
Hymne Sénégal 56746
L'internationale M+ 56951
Le chant des partisans 55428
Tiens, voilà du boudin! 52062
+60 Hymnes! 1552
+10 Musiques régionales! 1540
+10 Musiques militaires! 1537


36533 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122

35199 + DE FLEURS SMS> FLEURS au 81122

36417 + D'AUTOS SMS> AUTOS au 81122


36481 + DE BEBES SMS> BEBES au 81122


38402 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122


36421 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122

36637 + DE MONSTRES SMS> MONSTRES au 81122

36235 + DE FANTASY SMS> FANTASY au 81122

38817 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
36560 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
38196 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122

5 +3500 LOGOS

TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122

37474 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
34127 + DE PAYS SMS> PAYS au 81122
36655 + DE BRRRR SMS> BRRRR au 81122

























36980 · 36961 · 38677 · 36467 · 38377 · 36369 · 36345 · 36424 · 38301 · 36468 · 36365 · 35197 · 38405
36450 · 38465 · 36336 · 38943 · 36670 · 36329 · 36661 · 36621 · 36632 · 38517 · 35115 · 33010 · 33078
35193 · 33025 · 34915 · 36628 · 36954 · 36635 · 36645 · 36477 · 36631 · 33079 · 33077 · 33080 · 33081
34157 · 34381 · 37515 · 38401 · 37551 · 37568 · 37590 · 36651 · 37542 · 39090 · 33036 · 37466 · 34116
38179 · 36428 · 38646 · 38387 · 36512 · 38056 · 38295 · 38240 · 38178 · 36351 · 36507 · 36418 · 38454
36715 · 38009 · 36953 · 38436 · 36374 · 38920 · 35196 · 35194 · 35156 · 35200 · 35128 · 35168 · 34411
37532 · 36001 · 37530 · 36034 · 36998 · 36033 · 37549 · 36634 · 37528 · 36068 · 37566 · 37550 · 36652

5 LOGOS ANIMÉS

Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122





31222 · 31163 · 31174 · 31218
31110 · 31101 · 31124 · 31301
31314 · 31312 · 31316 · 31279
31200 · 31170 · 31313 · 31315
31193 · 31304 · 31107 · 31221
36636 · 36638 · 35174 · 35181

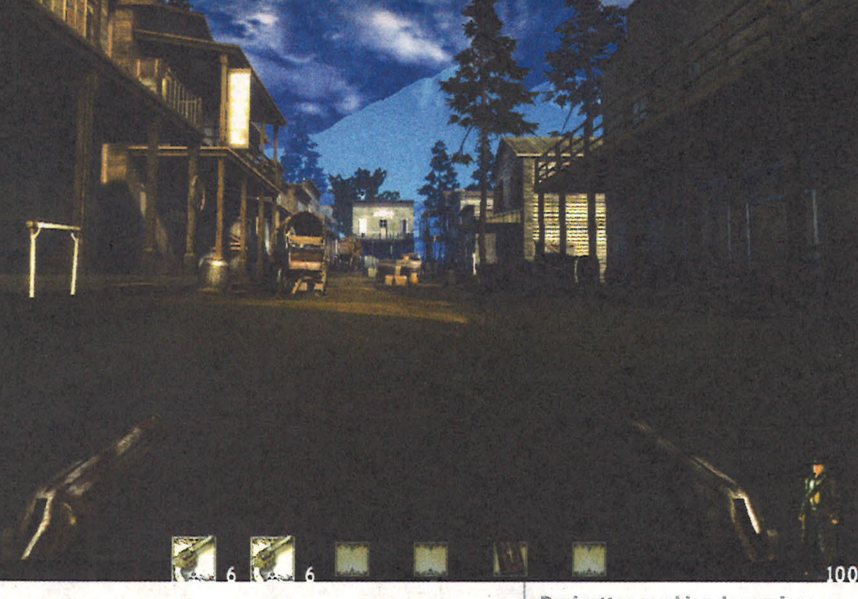


Arcade Park
44620
3 JEUX EN 1!
+ LOGO OFFERT!
Astérix et les Vikings
NEW
44666
44441
ASPHALT 2
44678
DRIVER: Vegas
AUTOS, MOTOS
AUTOS MOTOS COURSE à 71111
44680
2 FAST 2 FURIOUS
44349
44606
WORLD SOCCER
NEW
44725
SPORT
SPORT à 71111
2006 REAL FOOTBALL
44578
SONIC THE HEDGEHOG
NEW
44704
AGE of EMPIRES II MOBILE
44405
ANCIENT EMPIRES II
NEW
44714
Puissance 4
44586
PLATINUM SOLITAIRE
44190
44451
ZUMA
44691
BUBBLE GUN
44564
MASTERMIND
44688
+ VIDÉO BANDE ANNONCE OFFERTE!
X-MEN 3
NEW
44724
24
44640
MIDNIGHT BILLARD
44088
BLOCK BREAKER
44045
Sudoku
44517
Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUEZ!
...avec persomobiles
NOUVEAUTÉS
SONIC
Décors dignes des consoles Sega, impression de vitesse hallucinnante, un vrai Sonic dans les règles de l'art.
Notre avis:
44704 SONIC
X-Men 3
X-Men 3 le jeu est un vrai condensé de sensations fortes, à télécharger d'urgence!
Notre avis:
44724 X-MEN 3
Lemmings
Lemmings est un jeu merveilleusement simple et accrocheur! Soyez bons avec eux.
Notre avis:
44710 LEMMINGS
INCONTOURNABLES
Chu Chu Rocket
Guidez les souris intersidérales vers leurs fusées en traversant la station spatiale envahie par des chats affamés.
Notre avis:
44733 CHU CHU ROCKET
Bubble Gun
Dans la veine de l'excellent Puzzle Bobble, ce jeu vous propose de dégommer un amas de bulles colorées. Un grand classique!
Notre avis:
44564 BUBBLE GUN
Age of Empires II
Devenez un fin stratège Réf: 44405
Notre avis:
Zuma
Fidèlement adapté du jeu PC, 100% fun, 100% réflexion! Réf: 44691
Notre avis:
Metal Slug 2
Graphismes magnifiques, action déjantée. Réf: 44440
Notre avis:
Big Muncher
La recette PacMan fonctionne toujours à merveille!
44229 BIG MUNCHER
Notre avis:
Micro Machines
Faites la course autour d'une baignoire, d'une table de cuisine, ou le long d'une plage! Réf: 44732
Notre avis:
INFOS PREVIEWS
Casino
Tous les meilleurs jeux de casino sur votre mobile:
SMS> CASINO au 71111
Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Jeux 3D compatibles avec votre mobile:
SMS> 3D au 71111
À venir!
The Fast and The Furious Tokyo
+600 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44420 au 61111 pour Astérix.
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44194 au 61111 pour tout savoir sur Fruit Machine.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 600 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 703 800 Choix "Jeux"
61111
71111
NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY
44089
ULTIMATE SPIDER-MAN
44402
SPLINTER CELL
44102
AMA test QI
44442
DESTINS
NEW
44713
+ LOGO OFFERT!
L'AGE DE GLACE 2
44674
METAL SLUG
44440
CALL OF DUTY 2
44429
DA VINCI CODE
44700
TOM CRUISE M:i:III
44697
ALPHA WING 2
44676
44389
MEDIEVAL COMBAT
COMBAT
COMBAT à 71111
44439
THE KING OF FIGHTERS
Lemmings
NEW
44710
Might and Magic
44054
PRINCE of PERSIA LES DEUX ROYAUMES
44454
705 150
44432
KOCHONLAND
FARM PARTY
44492
ChuChu Rocket!
44733
MONOPOLY
44731
ZOO TYCOON 2 MOBILE
44079
TOWNSMEN 3
NEW
44642
Cluedo
NEW
44711
Knight Tales
NEW
44701
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 61111: 0,35 € 71111: 0,50 € 81122: 1,5 €
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17 en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un logo ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!
COMMENT TÉLÉCHARGER?
TÉLÉCHARGER
1 Notez la référence (Ex: 56072).
2 Commandez, au choix:
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour la sonnerie du Parrain.
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!
SMS+ 81122
Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Pixtel
BRUITAGES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
TÉL> 0899 70 2001
Aboiement chien 66001
Boite à meeeeuh 66121
Boite à musique 66138
Bruits érotiques 66069
Cigales 66104
Cloches d'église NEW 66196
Corne de supporter 66130
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois NEW 66009
Fou rire NEW 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire démoniaque 66114
Rires de bébé NEW 66201
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Youyous arabes 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo... Allo?" NEW 66200
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" 66119
Voix "Dicroche mon fils, c'i ta mère" NEW 66180
Voix "Espèce de p'tit con !" NEW 66045
Voix "Je réponds pas aux cons..." NEW 66193
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" NEW 66068
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix "Wesh ma couille ! Bien ou bien ?" NEW 66148
Voix + réveil "C'est l'heure de se lever!" NEW 66203
+200 Hifi! 1546

GENRE
Western vodka
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Techland/ Pologne
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2006

CALL OF JUAREZ

Sacré Billy, il a vraiment pas de bol dans la vie ce gamin. Alors qu'il rentrait chez lui après une petite fugue de deux ans, bien décidé à ne plus se laisser casser la gueule par son sympathique beau-père, le petiot trouve le moyen de se fâcher avec le tenancier du saloon local. Et pour une broutille en plus, simplement parce qu'il est monté voir une des prostituées sans payer… Ça, dans le coin, ça ne se fait pas. Du coup, tout le monde veut le flinguer. Ils sont comme ça dans le Vieil Ouest sauvage, ils ne plaisantent pas avec les resquilleurs. Heureusement, Billy est très fort pour passer inaperçu, escalader les parois et empiler des caisses grâce au moteur physique pour entrer discrètement par les fenêtres mal surveillées. Mais c'est aussi un garçon très mal élevé ! Il n'hésite pas à employer des mots bien trop grossiers pour être répétés dans Joystick, par exemple « fils de pute » ou « trou du cul ». En fait, l'excellent doublage français est tellement fluide, tellement naturel, qu'il crée à lui seul une ambiance authentique et fait ainsi passer Call of Juarez du statut de FPS polonais petit budget à celui de hit en puissance.



Devinette : combien de vauriens allez-vous buter avant d'arriver au bout de la rue ?



Comme quoi, embaucher des doubleurs professionnels, ça paye : c'est étonnant ce que quelques insultes prononcées avec conviction peuvent se révéler efficaces pour poser une atmosphère crédible.

Après le Bon, la Brute

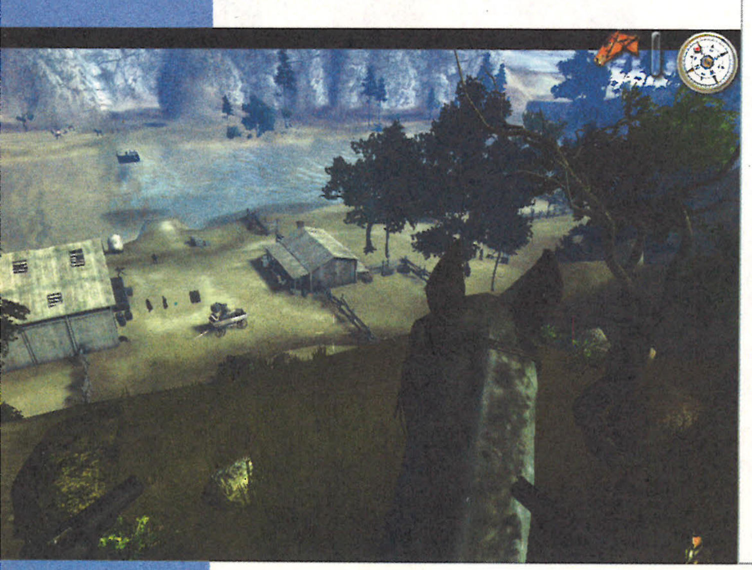
Forcément, avec un langage pareil, Billy ne peut que s'attirer des ennuis. Lancé à sa poursuite, le révérend Ray McCall est bien décidé à lui apprendre les bonnes manières. C'est pas un type commode, le révérend Ray. C'est même une belle gueule d'enfoiré ! Le genre d'homme de Dieu qui se promène avec un six-coups dans une main et une bible dans l'autre, qui traque le Diable sans répit et qui descend les pêcheurs au milieu de la rue en braillant Ezekiel 25 :17 (l'évangile selon Saint Tarantino). D'un chapitre du jeu à l'autre on joue donc alternativement Billy, le voleur furtif, et le révérend Ray, le tueur psychopathe qui veut lui faire la peau. Western oblige, Call of Juarez comportera de vrais duels, face à face sous le soleil couchant, avec tir réflexe où il faudra dégainer le plus vite, mais aussi viser parfaitement juste. Il y a également une sorte de « bullet time » très surprenant, avec un colt dans chaque main, où en trois secondes on doit coller un maximum de headshots alors que chaque arme a une croix de visée qui bouge indépendamment à l'écran et qu'on s'efforce de tirer avec les deux en même temps. Bien sûr, l'arsenal ne se limitera pas aux seuls revolvers, on pourra manier arc, couteau, fouet, fusil de chasse, carabine, mitrailleuse Gatling à manivelle, mais aussi lampe à pétrole et bâton de dynamite. Il reste encore pas mal de petits détails à régler avant la sortie, mais si tout va bien Call of Juarez devrait être un jeu frais et original.

Atomic



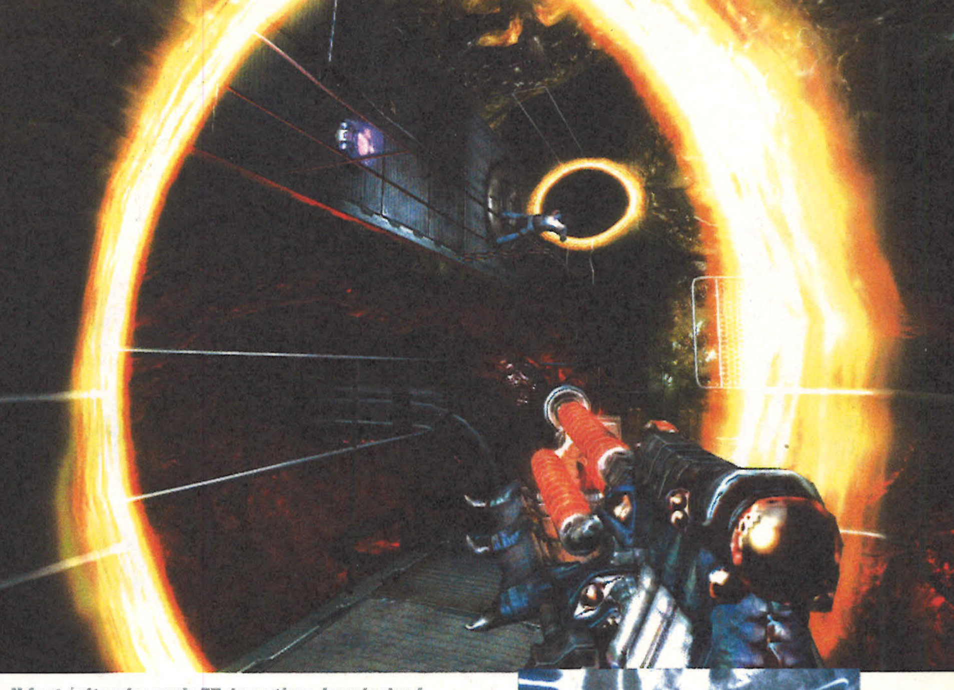
« Ne vous inquiétez pas Shérif, je ne fais que passer… »





C'est le Far West, donc forcément on pourra combattre à cheval.

L'histoire commence un peu avant deux heures du matin, dans un bar moisi d'une réserve indienne du Texas. Vous déambulez sans but dans le bistrot quasi désert. Dans un coin, des machines à sous permettent de jouer au poker. Vous pianotez distraitement sur l'écran du juke-box, espérant vainement trouver un morceau qui ne soit pas de la daube. Une télé crachote péniblement quelques images muettes en noir et blanc (apparemment un extrait de « duck and cover »,



Il faut éviter de vomir ET de se tirer dans le dos !



Un des ces trois prisonniers va finir au broyeur, devinez qui ? Indice : ce n'est pas le héros, ni la copine du héros.

GENRE
Générateur de nausées

ÉDITEUR
2K Games

DÉVELOPPEUR
Human Head Studios/ États-Unis

SORTIE PRÉVU
10 juillet 2006

PREY

le vieux documentaire des années 50 qui expliquait aux jeunes écoliers comment se rouler en boule à terre pour survivre à une attaque nucléaire communiste). Bref, l'ennui mortel. Vous rêvez de vous tirer d'ici, d'oublier ce bled paumé et de ne jamais revenir. Seul obstacle : votre copine, la serveuse, qui refuse de lâcher sa famille et son boulot pour partir au hasard sur les routes avec un loser dans votre genre. Quelle égoïste ! Heureusement, vous qui vouliez voir du pays, le destin va vous filer un petit coup de pouce : vous êtes enlevé par des extraterrestres. Là c'est sûr, vous allez être dépaysé. Moins cool : s'ils vous ont mis le grappin dessus, ce n'est pas pour discuter philosophie ou pour vous féconder, mais simplement pour vous balancer dans un broyeur et vous transformer en composé nutritif.

La grande moulinette

Si vous ne voulez pas finir sous forme de purée de protéines, il va falloir vous battre. Aucun problème de ce côté-là : Prey tourne sur une version modifiée du Doom Engine, on retrouve tout de suite dans les armes et les déplacements les sensations d'un FPS à l'ancienne. Visuellement le jeu est au top de ce qu'on fait actuellement, même si l'enchevêtrement de couloirs organométalliques de la base spatiale des aliens rappelle beaucoup ceux de Doom 3 et Quake 4. L'originalité de Prey vient de sa gestion des portails et de la gravité : on n'avait encore jamais vu une architecture aussi déroutante. Des fenêtres dimensionnelles sont ouvertes un peu partout, qui donnent des perspectives tordues à la Escher. Des interrupteurs permettent de faire basculer la pesanteur de 180° et de marcher sur ce qui était le plafond. Même si les estomacs les plus fragiles auront peut-être du mal à s'y faire, ce procédé renversant devrait modifier suffisamment les vieilles habitudes du shoot 3D pour retenir l'attention au moins pendant quelques heures. D'autres aspects de Prey semblent encore plus incongrus, avec des petites filles lugubres (à la F.E.A.R.) et des pouvoirs psychiques style décorporation, flèches astrales, animal protecteur, résurrection automatique par la volonté mystique du Grand Esprit, tout un salmigondis de mythes amérindiens. Euh, O.K., je sais pas où on va là, mais c'est sûr on est partis... En espérant que le scénario réussisse à bien ficeler tout ça, Prey devrait être un des bons FPS de cet été. Notons tout de même que l'on n'a pas pu utiliser nos propres screenshots et que le jeu sortira avant toute possibilité de test...

Atomic

Les ouvriers devraient vous laisser tranquille si vous ne leur tirez pas dessus ou si vous ne délocalisez pas en Inde.











Qui réussira à unifier la Chine pré-impériale ? La guerre des Sept Royaumes promet d'être un joyeux bordel !

Si les Zulus vous manquaient, vous serez sûrement content d'apprendre qu'ils reviennent dans Warlords.



GENRE
La cerise sur le gâteau

ÉDITEUR
2K Games

DÉVELOPPEUR
Firaxis Games / États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Été 2006

CIVILIZATION IV WARLORDS

Lorsqu'on interroge les game designers pour avoir leur avis sur le meilleur jeu PC de l'année 2005, ils répondent très souvent Civilization IV. Et ils ont bien raison. Grâce à Soren Johnson, qui a repris la série depuis que Sid Meier se contente de mettre son nom sur des boîtes, Civ IV est un chef-d'œuvre. Au point qu'on se demandait s'il pourrait encore améliorer un titre déjà excellent… Pourtant le bougre semble en être capable. Pour commencer, Warlords proposera, sans surprise, une demi-douzaine de civilisations supplémentaires. Des Carthaginois aux Ottomans, en passant par les Celtes et les Vikings, rien que du bon. Bien entendu chaque nouveau venu aura son Unité Unique, fierté nationale, ainsi que ses leaders historiques. Ces chefs auront de nouveaux traits de caractère (protecteur, charismatique, impérialiste) et les autres chefs déjà présents dans le jeu ont été revus et corrigés pour en tenir compte. Pour mieux les personnaliser, chaque civilisation sera également dotée d'un Bâtiment Unique, qui viendra remplacer une construction générique (un peu comme les Unités Uniques se substituent aux troupes ordinaires). Histoire d'étoffer la liste, l'extension proposera aussi trois nouvelles Merveilles, trois ressources supplémentaires ainsi qu'une arme de plus : le trébuchet, sorte de catapulte géante spécialisée dans l'attaque des forteresses.

Militarisme primaire

Mais la nouveauté qui a donné son nom à cet add-on, c'est l'apparition des Grands Généraux. On avait déjà un système de Great People qui générait des artistes ou des scientifiques de renom en fonction de la stature culturelle d'une civilisation. Les Warlords seront leur équivalent militaire. On pourra les engager directement sur le champ de bataille, ce qui permettra de bénéficier d'un énorme bonus d'expérience pour quelques troupes choisies, ou en faire des instructeurs, des théoriciens de l'art de la guerre dont les dividendes se feront sentir avec le temps. Autre nouveauté alléchante, sur le plan diplomatique cette fois, on pourra vassaliser d'autres civilisations et les faire travailler pour nous. À moins de disposer d'un avantage militaire monstrueux, cette solution pourrait s'avérer beaucoup plus facile et rentable que de tenter de les annexer par la force. Enfin, en plus du jeu normal en campagne, Warlords devrait proposer huit nouveaux scénarios, chacun avec sa carte, ses unités spéciales et ses règles particulières. Ils pourront être basés sur des épisodes historiques (les conquêtes d'Alexandre, de Genghis Khan…) ou sur des délires du style « vous jouez les Barbares et devez ravager la planète ». La version à laquelle nous avons pu jouer n'est qu'une vieille bêta pleine de bugs datant du mois d'avril, mais déjà le potentiel semble énorme. Je suis très, très pressé que Warlords sorte.

Atomic



L'effroyable horde mongole s'apprête à tout raser sur son passage…



GENRE
Usine à gaz
ÉDITEUR
Black Bean Games
DÉVELOPPEUR
Battlegoat Studios/Canada
SORTIE PRÉVUE
Été 2006

SUPREME RULER 2010

Supreme Ruler 2010... Attendez, ça me dit quelque chose... Ah bah oui : j'ai déjà fait la preview il y a deux ans, dans le numéro 161. Pfiou, comme le temps passe... Et depuis, ils ont fait des progrès ? Ils avancent un peu ? Je ne voudrais surtout pas les bousculer hein, 2010 c'est encore loin, on a laaargement le temps de voir venir. À leur décharge, il faut dire que les développeurs de Battlegoat Studios se sont attaqués à quelque chose d'assez compliqué : une simulation géopolitique de troisième guerre mondiale, en temps réel. Avec une foultitude de détails, du genre composition du gouvernement, politique fiscale, gestion énergétique, caractéristiques précises de chaque système d'arme, mouvements tactiques à l'échelle du bataillon... Un pur délire. Un peu comme un jeu Paradox, mais en pire. Et ils n'y arrivent pas ? Ils s'y cassent les dents ? Ça alors... Peut-être que pour leur premier jeu ils auraient dû commencer par un projet plus abordable, comme un casse-briques ou un clone de Pacman par exemple.



La Légion réussira-t-elle à défendre Vitry-sur-Seine contre l'assaut des Marseillais ? Suspense...



Quelque chose qui ne nécessite pas de digérer des bases de données titanesques et de combiner des milliers de paramètres subjectifs. Bref, un truc gérable. Dès qu'on recevra la version définitive du monstre, on vous dira si SR2010 est aussi profond qu'il le prétend ou s'il ne s'agit que d'un STR simpliste camouflé sous de grandes ambitions.
Mais on a déjà notre petite idée...

Atomic

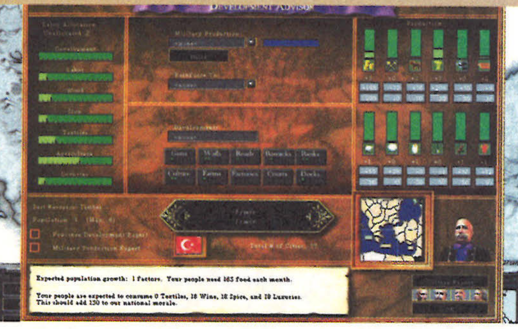
GENRE
Capture de drapeau
ÉDITEUR
Matrix Games
DÉVELOPPEUR
Western Civilization Software/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Été 2006

CROWN OF GLORY

Des jeux de stratégie napoléoniens, on en a vu passer quelques-uns l'année dernière. Et pas des plus réussis. Pourtant, ils promettaient tous des batailles exaltantes, une diplomatie redoutable, plein de détails historiques réalistes et surtout une grande campagne stratégique à l'échelle de l'Europe... Évidemment, tout ça, c'était du vent. Les vingt années de la période 1795-1815 sont un inextricable enchevêtrement de conflits contradictoires, de renversements d'alliances, de trahisons sordides, de coups de génie et de coups en fourbe. En comparaison, l'affaire Clearstream c'est Mickey Parade. Consacrer un jeu à cette série de guerres mais en « oubliant » leur incroyable complexité, c'est forcément se moquer du monde. Crown of Glory ne mange pas de ce pain-là. C'est un wargame à l'ancienne, moche, pénible à manipuler. On n'est pas là pour rigoler. Il suffit de voir le manuel : 90 pages de règles à digérer, indispensables pour apprendre à lever des troupes, organiser l'économie et le commerce, négocier des alliances, choisir un ennemi. Des heures de migraine avant de savoir synchroniser les mouvements des corps d'armée en fonction de l'état des routes, du climat et de l'approvisionnement en nourriture. Sans parler des batailles elles-mêmes.
Il me reste un mois ou deux avant la sortie officielle, si je révise à fond j'ai peut-être encore le temps d'avaler tout ça d'ici le test...

Atomic


Alooors, pour Austerlitz, c'est quelle route déjà...



GENRE
Punition
ÉDITEUR
Planeta de Agostini
DÉVELOPPEUR
Novarama/ Espagne
SORTIE PRÉVUE
Fin août 2006

FALLEN LORDS CONDEMNATION

Argh. Les amis, si vous trouviez que la vie n'est pas une partie de plaisir, j'ai une sale nouvelle pour vous : après, c'est encore pire. Notre existence terrestre n'est en fait que le tutorial... C'est après la mort, dans l'au-delà, que les choses sérieuses commencent. Alors qu'on nous avait promis le repos éternel, le ciel n'est qu'un immense champ de bataille ! Prisonniers d'une guerre perpétuelle, Anges et Démons s'y affrontent sans trêve dans les siècles des siècles... Et qui est-ce qu'on retrouve au milieu, pris dans le tir croisé ? Bingo ! Les humains, comme d'hab. Ni assez « gentils » ni assez « méchants », trop indépendants, les pauvres mortels se font martyriser avec un égal mépris par les deux factions. Quel cynisme, c'est à vous dégoûter de mourir ! Malgré ses graphismes dignes de la première Playstation, c'est grâce à son background et son style artistique original que Fallen Lords réussit à capter l'attention. Les énormes batailles rangées entre plusieurs dizaines d'adversaires et la grosse panoplie d'armes utilisables pourraient en faire un jeu de massacre intéressant. Malheureusement, dans la version bêta que nous avons reçue, la difficulté est monstrueusement mal dosée et la maniabilité aberrante donne envie de s'arracher les doigts de rage. Bien entendu, on va attendre la fin de l'été et la sortie officielle pour prononcer le verdict, mais sans trop d'espoir.

Atomic

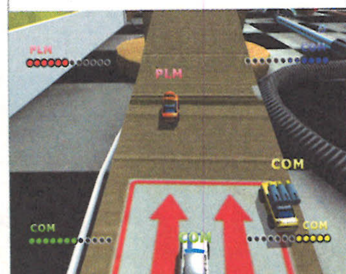

Le héros humain a une bonne tête de déterré.



GENRE
Petites voitures fourbes
ÉDITEUR
Codemasters
DÉVELOPPEUR
Supersonic Software/ Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
29 juin 2006

MICRO MACHINES V4

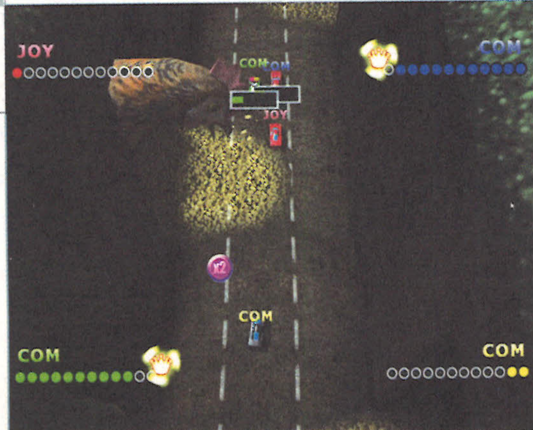
Déjà que pour moi l'environnement même le plus anodin a toujours été une menace (coin de table anguleux, étagère à hauteur de tête, Caf' d'humeur à mettre des calottes), j'ose à peine penser ce que ce serait si j'étais une petite voiture mesurant un centimètre. En fait, si, j'imagine parfaitement grâce au prochain Micro Machines. Je me retrouverais à lutter pour ma survie sur une table de billard ou la salle de bain. Les obstacles à craindre seraient aussi cons qu'un fer à repasser, un bec de poule ou un coussin péteur trop élastique. Ce serait la lose en somme. Mais tout va bien, je suis un être humain et toutes ces galères taille XL ne peuvent m'arriver que virtuellement. Et vu sous cet angle, la vie, c'est fun.



750 bagnoles à récolter, une cinquantaine de circuits auxquels s'ajoute un éditeur super facile à utiliser, une réalisation propre, un gameplay fait de convivialité, de rapidité et d'accessibilité : ce V4 développé par les auteurs de la série Mashed s'annonce aussi fidèle à la licence que réussi. On note néanmoins des modes de jeux un peu remaniés. Les joueurs éliminés au cours d'une manche pourront embêter ceux encore en piste et les bonus ne détruiront plus vos adversaires d'un seul coup. Un bolide perdra plusieurs barres d'énergie, avec altération de vitesse et de maniabilité suivant les dégâts subis, avant d'exploser. Voilà qui promet des joutes très animées. À vérifier bientôt.

Plume





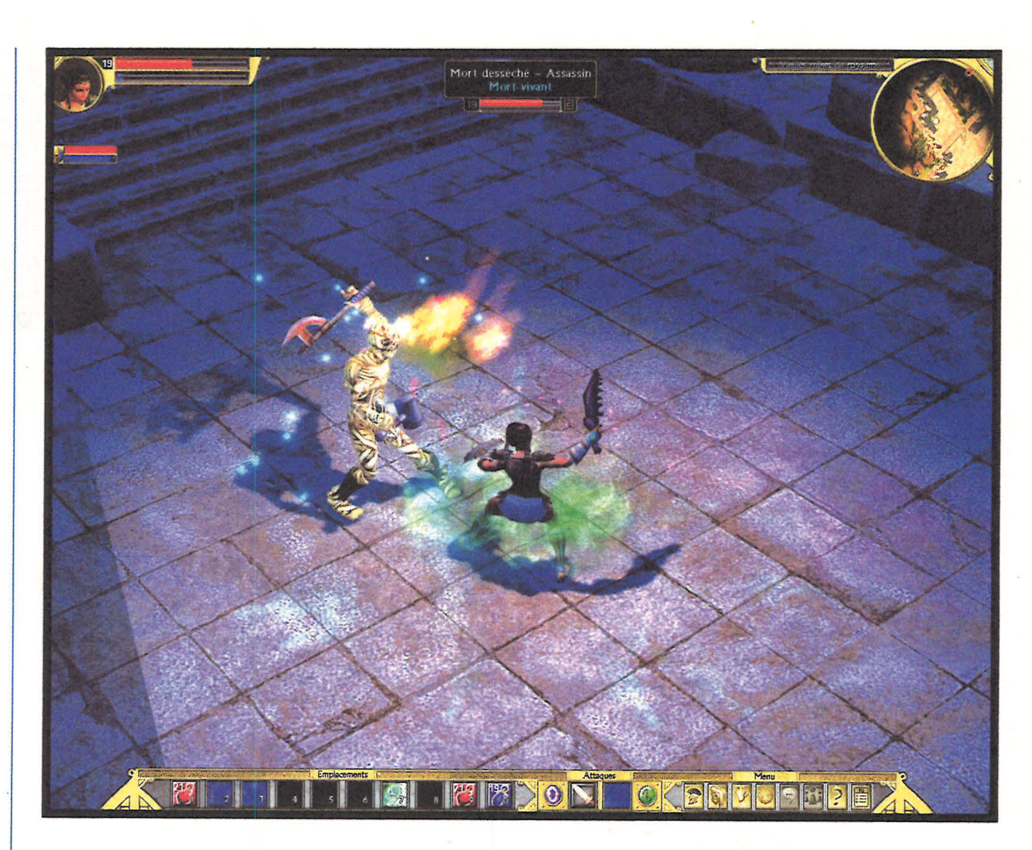
Faut toujours que les poulettes sortent la tête quand je suis bon dernier.

Hep hep hep, le premier ! Tu ne pensais quand même pas échapper à mon laser de la mort ?



AVEC LE PROCHAIN CHANGEMENT DE RYTHME DE SORTIE DE JOYSTICK, J'AVOUE ÊTRE UN PEU DÉSTABILISÉ : MOINS DE PAGES, PLUS SOUVENT… IL VA FALLOIR BIEN ORGANISER LES TESTS POUR QUE CHACUN AIT SA PLACE ! SURTOUT, J'ESPÈRE QUE LES ÉDITEURS VONT S'ADAPTER AUSSI RAPIDEMENT. ENFIN, ILS DOIVENT ÊTRE CONTENTS, ÇA FAIT UNE COUV' EN PLUS POUR LEURS JEUX !

Fumble



JEU DU MOIS

TITAN QUEST

ÉDITEUR THQ **DÉVELOPPEUR** IRON LORE/ÉTATS-UNIS

ÇA Y EST, ILS SONT LÀ. L'INVASION A COMMENCÉ. C'EST LE RETOUR DE LA VENGEANCE DES HACK&SLASH. L'OUVERTURE DE BAL EST SYMPATHIQUE. EN ATTENDANT DU VRAI SANG NEUF DANS LE GENRE, TITAN QUEST RESTE IDÉAL POUR TOUS CEUX QUI N'ONT PAS LES MOYENS DE SE PAYER DES VACANCES EN GRÈCE.

Liberté d'expression

CAFÉINE

Trop bien ce téléphone. Surtout cette touche là. Non, pas celle-ci, celle-là, regardez mon doigt, faites un effort ! Voilà, le gros rouge juste sous votre nez. Il est magique. Démonstration : *tut*. *Blip. Bliblip* Fask : « Mais [censuré] ! il est vraiment trop [censuré] ce nouveau tel de [censuré] ! Ça sonne pour rien tout le temps ! Fait [censuré] quoi ! ». Moi, les nouvelles technologies, c'est ma passion.

Le jeu du moment
Téléphone rigolo
Le jeu attendu
ET : Quake Wars



Je suis content. « Blip. Blip. ». Ce mois-ci, après la bagatelle de trois années, j'ai enfin reçu un vrai téléphone pour poser sur mon bureau. « Blip. Bliblip. » Grâce à ça, je vais enfin pouvoir ressembler à un mec qui bosse. « Blip. » Le seul truc un peu pénible… « Blip. Blip. », c'est qu'il n'arrête pas de faire du bruit. « Blip. Bliiiiip. » Et ça m'ÉNERVE. « Bliblip ? »

Le jeu du moment
Titan Quest
Le jeu attendu
FlatOut 2



En ce moment je me farcis l'intégrale de la série « Angel », cinq saisons, plus de cent épisodes, ça prend un temps dingue, mais ce que c'est bon ! Par contre, je commence à voir des vampires partout, et je vérifie tous les placards au cas où un streum y aurait élu domicile. Il est temps de se changer les idées ! Je vais aller me regarder un épisode de Buffy.

Le jeu du moment
Marble Blast
Le jeu attendu
Defcon

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.









Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



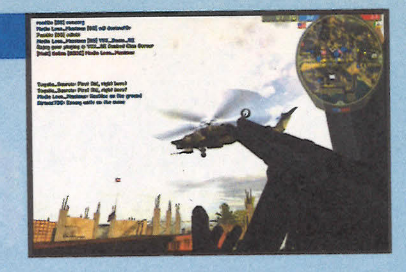
Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 **Moins fun qu'un CD vierge.** **1** **Foutage de gueule pur et simple.** **2** **Expérience traumatisante.** **3** **Pas grand-chose à sauver.** **4** **Oui mais non. Dommage.** **5** **À la rigueur, pour les fous furieux du genre.** **6** **Pas mal, mais quelques problèmes gênants.** **7** **Bon jeu, bien réalisé.** **8** **Très bon jeu, une valeur sûre.** **9** **Exceptionnel.** **10** **Une future référence.**

ACTION/TACTIQUE



1) **Battlefield 2**
Dice/Electronic Arts
2) **F.E.A.R.**
Monolith/Vivendi Universal Games
3) **S.W.A.T. 4**
Irrational Games/Vivendi Universal Games

STRATÉGIE/GESTION



1) **Civilization IV**
Firaxis/2K Games
2) **Act of War**
Eugen Systems/Atari
3) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision

SPORT/SIMULATION



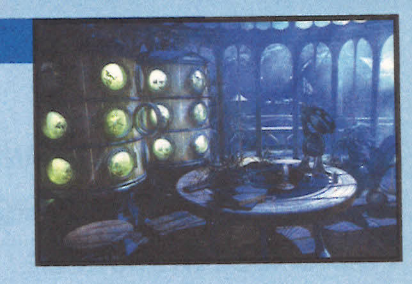
1) **Pro Evolution Soccer 5**
Konami/Konami
2) **Dangerous Waters**
Sonalysts/Battlefront.com
3) **GTR**
Sim Bin/Atari

JEUX ONLINE



1) **Guild Wars + Factions**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **Auto Assault**
Netdevil/NCsoft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

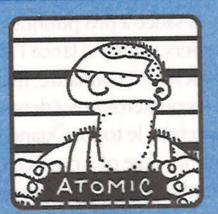


1) **Myst IV : Revelation**
Ubisoft Montréal/Ubisoft
2) **Fahrenheit**
Quantic Dream/Atari
3) **TES IV : Oblivion**
Bethesda Softworks/2K Games



Tiens, je viens de voir que NCsoft a créé une station de radio sur Lineage II. J'ai hâte d'entendre ce qu'ils vont raconter pour combler l'audience 7j/7 et 24h/24 : des jeux débiles pour gagner des adenas, genre valise RTL ? Des conseils de farmer pour s'enrichir ? Je vous file le lien (www.lineageradio.com) histoire de guetter le lancement officiel.

Le jeu du moment
Titan Quest
Le jeu attendu
Dungeon Runners



Vous avez vu le trailer pour Warhammer Mark of Chaos, montré au dernier E3 ? Boudiou que c'est beau, j'avais pas pris une baffe pareille devant une séquence en images de synthèse depuis l'intro de World of Warcraft. Mais le plus impressionnant c'est quand on se dit que dans quelques années les images ingame seront probablement du même niveau…

Le jeu du moment
Progress Quest
Le jeu attendu
Armed Assault



Courir après les jeux pourris que les éditeurs oublient de nous envoyer et tenter de contrôler son excitation face aux énormes titres qui nous arrivent, ça fatigue terriblement. Heureusement, il y a la cok… les vacances, qui arrivent bientôt. Encore le spécial été à boucler, avec plein de bêtises dedans, et à moi les plages, le soleil, le mariage (eh oui) !

Le jeu du moment
Auto Assault
Le jeu attendu
ET : Quake Wars

LE VOILÀ DONC ENFIN LE NOUVEAU REJETON DE BRIAN SULLIVAN. APRÈS AVOIR MARQUÉ L'HISTOIRE DE LA STRATÉGIE, LE PAPA DES « AGES OF » S'ATTAQUE AU HACK'N SLASH AVEC UN OBJECTIF EN TÊTE : REMPLACER DIABLO DANS LE CŒUR DES FANS. GROSSE AMBITION ET GROS MOYENS, MAIS LE BUT EST-IL VRAIMENT ATTEINT ?







CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Iron Lore/États-Unis
TEXTE en français & **VOIX** en anglais

Titan Quest

ÉPOPÉE SANGLANTE

Depuis quelques mois, THQ n'a pas lésiné sur les occasions de me mettre l'eau à la bouche. Avec deux voyages de presse et une après-midi découverte, le risque était presque de me blaser avant même l'arrivée de Titan Quest. Mais non, la sauce a pris puisque c'est avec une certaine impatience que j'ai lancé l'installation. Vous devez commencer à connaître, mais pour ceux qui auraient raté les numéros précédents (c'est mal !), laissez-moi vous refaire le topo. Quand Brian Sullivan a quitté l'usine à « Age of » pour créer Iron Lore, on l'attendait sur un nouveau projet de stratégie. Contre-pied total, c'est sur un hack'n slash pur et dur qu'il s'est lancé. On retrouve cependant son univers fétiche, celui des mythes et légendes antiques. Titan Quest vous met dans la peau d'un héros grec, appelé à la rescousse pour sauver le monde des armées de monstres libérées par les… Titans, vous l'aviez deviné. Votre mission est on ne peut plus simple : foncer dans le tas pour remettre un peu d'ordre et exécuter tour à tour tous les fugitifs. Au fil de votre aventure, vous parcourez les grandes civilisations antiques : Grèce, Égypte et Chine. Et le périple touristique vaut le coup, les décors sont superbes. Et il n'y a pas que les paysages puisque toute la réalisation visuelle est presque sans reproche. Les graphismes sont très fins, les personnages et les monstres très bien modélisés et animés. On regrettera peut-être un peu le manque de variété, mais juste pour chipoter. Je condamne



Ils n'ont pas lésiné sur les effets visuels. Aura, sorts, coups qui projettent l'adversaire à 10 m du sol. Du vrai bon spectacle.

par contre sans appel le choix d'un angle fixe de caméra. On peut zoomer, mais pas changer l'axe. C'est d'autant plus dommage que la toute première version que j'ai vue permettait de le faire.

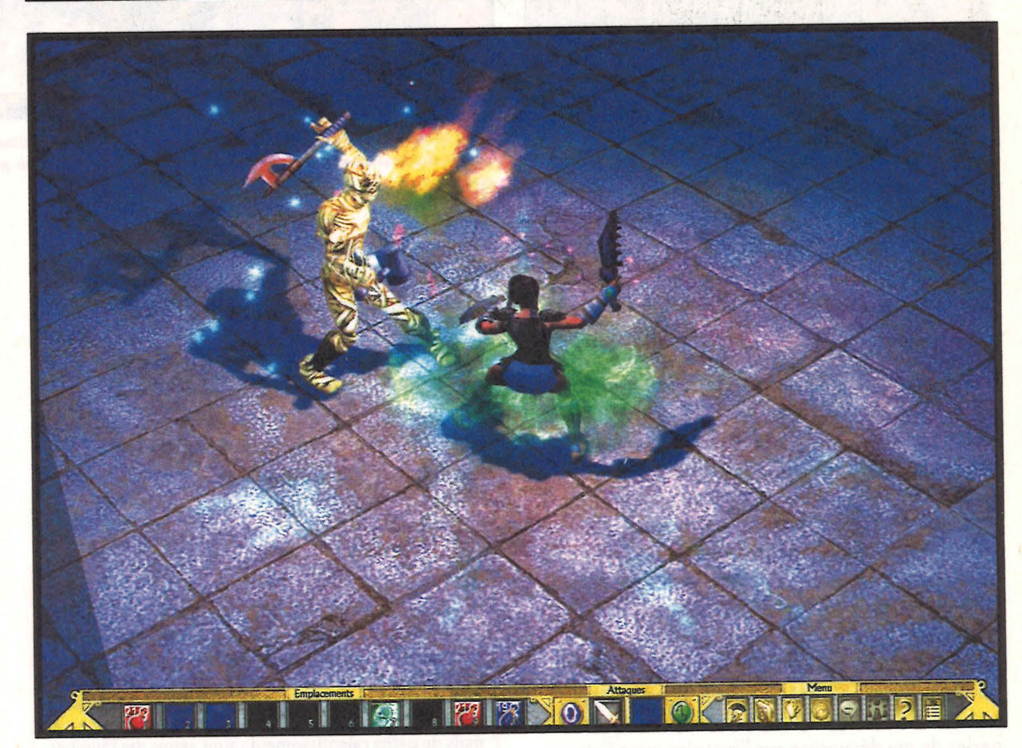




Le sorcier en noir, c'est ma liche personnelle, familier du nécromant. Très efficace, elle a presque pas besoin de moi pour exterminer les petits mobs.

Mon mage en armure lourde

Contrairement aux habitudes du genre, la création du personnage est réduite au strict minimum : homme ou femme. Titan Quest propose un système totalement ouvert. Une fois dans le jeu, vous devrez choisir deux des huit « maîtrises » : Tempête (sorts liées au froid et à l'électricité), Terre (dégâts de feu principalement ; oui je sais, c'est bizarre), Guerre (armes et corps à corps), Esprit (nécromancie), Défense (parades et résistances), Nature (soins et animaux), Chasse (arc), et Ruse (poisons et furtivité). Le principe est assez plaisant et permet de se faire un perso vraiment à soi en mixant à loisir magie et combat. À chaque nouveau niveau, on gagne trois points à dépenser comme on veut, dans l'amélioration d'une capacité ou l'acquisition d'une nouvelle. Comme chaque arbre propose une vingtaine de compétences pouvant toutes être améliorées, il y a le choix. Toutes les maîtrises offrent une voie combat et une voie magie. À tout moment, on peut réaffecter les points et changer son style, en filant un peu d'or à un PNJ.



Le (bref) retour de la revanche de la momie. Petit détail rigolo d'ailleurs, je ne peux pas drainer la vie des squelettes, mais celle des zombies et des momies oui. Ils sont moins morts ceux-là ?

Et maintenant sans les mains !

Le souhait des développeurs était de donner au joueur un sentiment de surpuissance. L'objectif est atteint. Dès les premiers niveaux, on enchaîne les combats sans temps morts et on trucide à tour de bras. Normal pour du hack'n slash, me direz-vous. Et je répondrai : « Oui, oui, mais... ». Je ne sais pas si je me fais vieux ou quoi, mais au fur à mesure le plaisir s'est estompé. Le souci c'est que si cette surpuissance est bien jouissive dans les effets et dans l'empilage des corps, elle rend le jeu beaucoup trop facile. L'I.A. des monstres n'a rien d'exceptionnel.



L'interface est sobre, voire minimaliste, mais c'est efficace.

Ils attaquent en meute avec parfois un assaut surprise scripté. On a peu de montées d'adrénaline, peu de petits pincements de fesse face à un adversaire coriace. Les morts sont rares et généralement dues à un excès de confiance : on vient de passer une heure à découper, percer, enflammer, et on ne fait pas attention au gros boss qui, lui, sait se défendre. Mais au deuxième essai, on ajoute un doigt à l'équation, sur le raccourci potion, et l'affaire est pliée. Facile ne veut pas dire court. Loin de là. L'aventure proposée est très longue, plusieurs dizaines d'heures de jeu vous attendent. Il en faut par exemple au moins vingt-cinq pour atteindre la Chine, le troisième et avant-dernier niveau. Et c'est dans le cas où on file droit au but, sans prendre le temps de visiter les petits donjons et de remplir les quêtes secondaires. Cela soulève un point un peu sombre selon moi, la linéarité. Oui, je sais, on est dans du hack'n slash, mais quand même. Durant tout le jeu, on a l'impression d'aller toujours tout droit. Il y a bien ces courtes aventures alternatives, mais la solution est





Mon bourrin, euphémisme, spécialisé Guerre, peut utiliser deux armes. Il tape fort, mais il prend aussi beaucoup de coups. La difficulté varie un peu en fonction des orientations choisies.

souvent juste au bord du chemin. L'attrait des grottes à explorer est lui réduit par un autre facteur : la surabondance des trophées.

Trop de loot tue le loot

Au départ, on s'éclate à ramasser plein d'objets, à scruter et comparer pour mieux s'équiper et on hurle au scandale de n'avoir qu'un petit sac (qui grossit plus tard). Mais, peu à peu, on s'en fout de plus en plus. On empile tant qu'il y a de la place, on devient milliardaire en dix niveaux en revendant chez le marchand et on ne fait guère plus attention qu'aux objets bleus et verts, les plus rares, et encore. Dans ces conditions, pourquoi faire les dizaines de détours possibles ? Hein, dites-moi ? Pour trucider deux fois plus de monstres ? O.K., t'es dans le mouv', tu vas t'éclater sur TQ ! C'est sûrement là mon erreur : avoir attendu un peu plus de profondeur. J'ai failli parler de ma déception sur l'histoire qui a l'air bien écrite, mais qu'on ne lit pas à cause de fenêtres de dialogue trop petites. Ha bah si je l'ai dit, tiens. Mais à quoi bon ? Titan Quest remplit parfaitement son rôle de défouloir géant en technicolor. J'aurai aimé un peu plus d'originalité, mais je fais mon difficile. Après tout, Diablo a cartonné avec un scénario minimum et un gameplay simplissime. Titan Quest nous refait le même coup avec un design nouvelle génération. Pas plus, pas moins, et c'est déjà pas si mal.

Nedd

Un peu de technique

Le moteur de Titan Quest permet de fort jolies choses, mais il a tendance à être un peu gourmand. Sur ma machine, équipée d'une vieillissante et pourtant honnête Radeon 9700, j'ai plafonné à un niveau d'image par seconde assez bas même en laissant toutes les options en moyen. Notez que ça reste très beau comme ça, mais de petits ralentissements sont venus me taquiner, notamment lors des passages extérieur/intérieur.

Titan Quest en kit

À la manière des FPS, Iron Lore mise beaucoup sur les créations des joueurs pour donner une nouvelle vie au jeu une fois l'aventure terminée. Pour encourager la créativité, ils ont développé des éditeurs à la fois puissants et simples d'accès. Y en a pour tous les niveaux, du petit joueur comme moi qui s'amusera à faire une simple carte au développeur en herbe qui pourra s'amuser à tout retravailler jusqu'aux effets de sorts.





En Deux Mots

TITAN QUEST REMPLIT PARFAITEMENT SA MISSION : COMBLER LE VIDE DANS LE GENRE DIABLO-LIKE... EN ATTENDANT LE RETOUR DU MAÎTRE. C'EST LONG, C'EST BEAU ET BOURRIN À SOUHAIT, MAIS ÇA RESTE TRÈS CLASSIQUE. LE PLAISIR EST LÀ, MAIS AVEC UN PETIT ARRIÈRE-GOÛT, LA FAUTE AU MANQUE DE NOUVEAUTÉS ET À CERTAINES IMPERFECTIONS.

- + Un bon passe-temps en attendant Diablo 3
- + De l'action pure et dure
- + Des dizaines d'heures de jeu
- − Peu d'innovations
- − Un peu trop facile et répétitif
- − Il arrive quand Diablo 3 ?!

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT





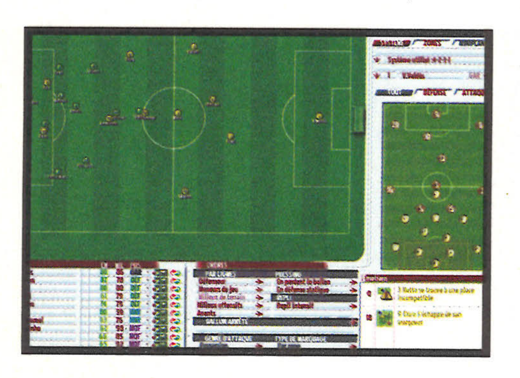
PC Football 2006

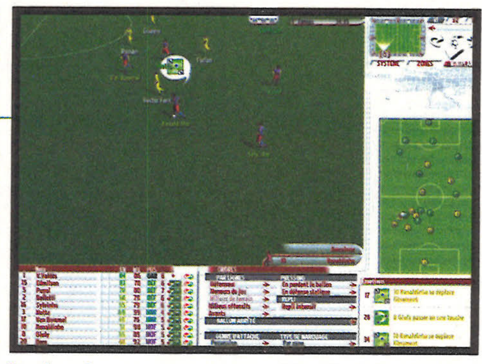
COMME SON NOM L'INDIQUE...

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 128 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO **ÉDITEUR** GAELCO MULTIMEDIA/NOBILIS FRANCE **DÉVELOPPEUR** PLANETA DE AGOSTINI/ESPAGNE **TEXTE** EN FRANÇAIS **ET VOIX** AUCUNE

PC FOOTBALL 2006 EST AUX JEUX VIDÉO CE QUE TRINITÉ-ET-TOBAGO EST À LA COUPE DU MONDE... ENFIN, COMME DISAIT LE BARON DE COUBERTIN, L'IMPORTANT, C'EST DE PARTICIPER, NON ?

Qui ne tente rien n'a rien, et PC Football 2006 en est un parfait exemple. En effet, ce jeu de management manque autant d'ambition que d'intérêt. À croire que ses développeurs se sont contentés de reprendre les bases du genre - posées par Football Manager, L'Entraîneur ou LFP - sans rien apporter de nouveau. Ou si peu ! Les deux seules innovations sont les « émoticones » (vous informant des états d'âme de vos joueurs en plein match) et le « V-Lima » (un système permettant l'affichage en temps réel des changements tactiques). Mais la retransmission des rencontres en 3D est si pitoyable que vous opterez le plus souvent pour le mode 2D (les matchs entre Smarties et M&M's !) ou le résultat brut (sans aucun charme). PC Football 2006 ne se démarque pas de tous ses concurrents et n'atteint ni leur excellence, ni leur richesse, ni leur profondeur. Certes, vous aurez un droit de regard sur tout (transferts, entraînements, sponsors...), mais l'interface n'est pas vraiment intuitive. Difficile de naviguer sans boire la tasse ! Au final, sans être indigne d'être installé sur un PC, ce jeu s'avère indigeste pour les vrais fans du genre. Son prix est de 20 euros et il ne fallait pas en attendre plus. Reste le mode online, qui permet à 32 joueurs d'exercer leurs talents de manager sur la même partie... Mais ce n'est pas évident de trouver 31 potes pour jouer à PC Football 2006 !





Les émoticones sont une bonne idée. Mais il faut savoir déchiffrer les hiéroglyphes !

Socrates

+ Son prix : 20 euros
− Une interface pénible

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	3	4

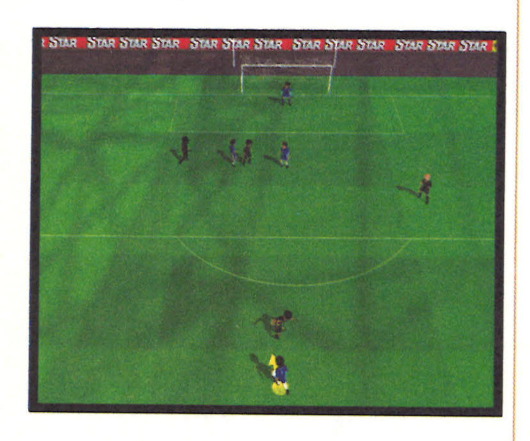


Sensible Soccer 2006

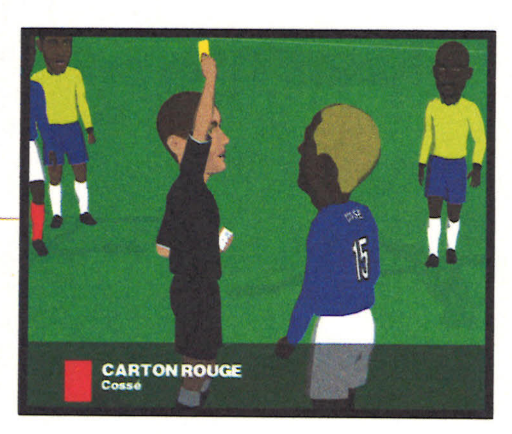
CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO **ÉDITEUR** CODEMASTERS **DÉVELOPPEUR** KUJU ENTERTAINMENT/GRANDE-BRETAGNE **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

FOOT NOSTALGIE

AU MOMENT OÙ J'ÉCRIS CES LIGNES, L'ATTAQUANT FRANÇAIS DJIBRIL CISSÉ VIENT D'INVENTER LE TIBIA NUNCHAKU. DUR, LE FOOT.



Ah ! Sensible Soccer ! Avec Kick Off, c'est bien le jeu de foot le plus fun sur lequel j'ai ruiné les microswitchs de mes (nombreux) joysticks (ndFumble : avec Speedball). Tellement de possibilités avec un seul bouton... Mais je vous parle de ça, mes premières parties datent d'il y a...oh purée ! 15 ans ! Depuis, on peut dire que l'eau a coulé sous les ponts. Les systèmes, le nombre de touches, les possibilités, les exigences : tout a évolué et on sait que les patrons PES et FIFA ont déjà placé la barre très haut. Ça tombe bien, Sensible Soccer 2006 ne joue pas dans la même cour. Pas d'éventail de mouvements à pleurer, de milliardaires en shorts au rendu ultra réalistes ou de combinaisons de touches à apprendre pas cœur pour sortir une phase de jeu qui tabasse. Tout est simple. Trois touches en tout et pour tout pour courir, passer, shooter et tacler. Néanmoins, deux subtilités existent si vous êtes équipés de bonnes manettes. Une gestion des mouvements et frappes 100 % analogique, ce qui implique une précision diabolique à laquelle il faut s'habituer, et des effets à imprimer sur la trajectoire du ballon en s'amusant avec l'aftertouch.



Et on retrouve les mêmes sensations, le même rythme fou, avec des passes qui vont à cent à l'heure, des frappes de mules, des tacles vifs. Le tout avec la vue de dessus caractéristique de la série et des joueurs à grosse tête plutôt marrants. Dommage qu'il y ait zéro ambiance dans les stades et que ce soit si limité en termes de possibilités. Et puis plein de coupes, des bonus à débloquer pour personnaliser ses équipes et du multi sur un PC, c'est bien, mais s'éclater en ligne, c'est mieux. Conclusion : juste un bon p'tit jeu. Dur.

Plume

+ Sympa, fun
+ Le design des footeux
− Rapidement limité
− Et pas de jeu en ligne

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	6	6



En théorie un escorteur à longue portée, le Me 110 fut pathétique au-dessus de l'Angleterre, au point qu'il avait lui-même besoin d'une escorte !

Battle of Britain 2

REMAKE

Wings of Victory

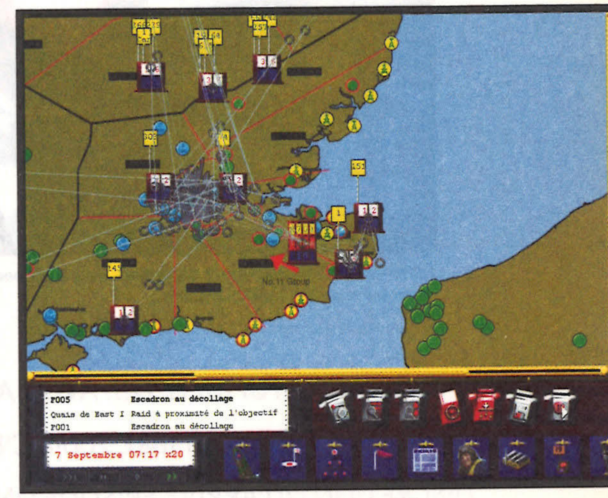
ALLEMAGNE - ANGLETERRE, UN MATCH CLASSIQUE DONT ON NE SE LASSE PAS. ET À LA WORLD CUP DE 1940 COMME À CELLE DE 1966, LES ANGLAIS ONT SU EXPLOITER L'AVANTAGE DE JOUER À DOMICILE...

La Bataille d'Angleterre est un grand classique des simulations de vol, à commencer par « Their Finest Hour » de LucasArts en 1989. Sur le même sujet, on attend dans un futur proche le jeu d'Oleg Maddox, le créateur de l'inégalé Il-2 Sturmovik. Le Battle of Britain 2 de Shockwave est une remise à niveau sur le plan technique du très sympathique Battle of Britain de Rowan Software (sorti en 2001). Sans surprise, on retrouve dans cette version chaque étape de la célèbre campagne de bombardement nazie. D'abord les raids contre les navires anglais dans la Manche, pour tester les réactions de la RAF. Ensuite les attaques timides contre les stations radars côtières, sans pleinement réaliser à quel point elles étaient précieuses pour la coordination des défenses anti-aériennes. Puis la phase principale : la destruction programmée des aérodromes de la chasse britannique, avec des vagues d'assaut successives tentant de surprendre les intercepteurs au sol, en train de réarmer. Et enfin l'apocalypse, avec des centaines de Heinkel 111, Dornier 17 et autres Junker 88 déversant des tonnes de bombes sur Londres.



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR GMX Media
DÉVELOPPEUR Shockwave Production/États-Unis
TEXTE en mauvais français **ET VOIX** en anglais



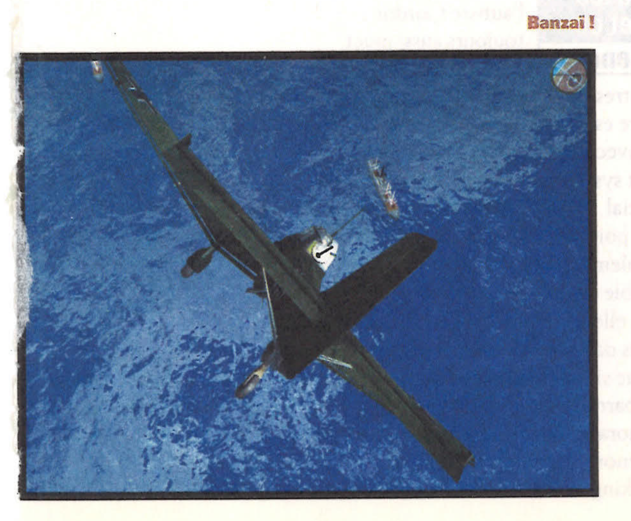
Bon courage pour vous débrouiller avec la V.F....

Un été pourri

Graphiquement BoB2 peut se comparer à Il-2 Sturmovik, bien que la qualité soit inégale. Les avions et les cockpits sont très bons, les nuages sont admirables, mais la modélisation des dégâts ou du sol à basse altitude fait pitié. Le jeu permet de piloter cinq appareils (Spitfire, Hurricane, Bf 109, Me 110 et Ju 87), sans beaucoup insister sur leurs petites particularités.
Il s'agit d'un vrai simulateur, sérieux, mais il n'atteint pas le degré de perfectionnisme de son concurrent. On notera qu'il y a énormément d'engins présents dans le ciel, bien qu'en contrepartie l'I.A. gère les formations à la louche et ne s'embarrasse vraiment pas de détails.
Pour le fun on peut aussi s'embarquer comme mitrailleur sur les gros bimoteurs allemands, hélas sans qu'on puisse les piloter. Quant au cœur stratégique du jeu, une campagne dynamique où le joueur déplace ses escadrilles sur une carte, puis prend les commandes pour tenter d'influer sur le résultat des batailles, il n'a pas changé depuis la version originale : c'est hermétique, moche, difficile à manipuler, mais intéressant si on s'y consacre sérieusement.

Atomic

Banzaï !



Un peu de technique

Ne soyez pas trop pingre sur la configuration : un simulateur qui saccade, c'est insupportable. Un CPU à 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte vidéo 128 Mo devraient faire l'affaire.

En Deux Mots

ACTUELLEMENT LA MEILLEURE SIMULATION DISPONIBLE POUR CETTE BATAILLE PARTICULIÈRE, BOB2 DEVRAIT GARDER SA COURONNE JUSQU'À L'ARRIVÉE DU PROCHAIN MADDOX. MAIS, SIMPLE REMAKE, IL N'APPORTE PAS GRAND-CHOSE AU GENRE.

+ La campagne dynamique
+ Le nombre d'avions en l'air simultanément
- Peu de progrès en cinq ans
- I.A. faiblarde

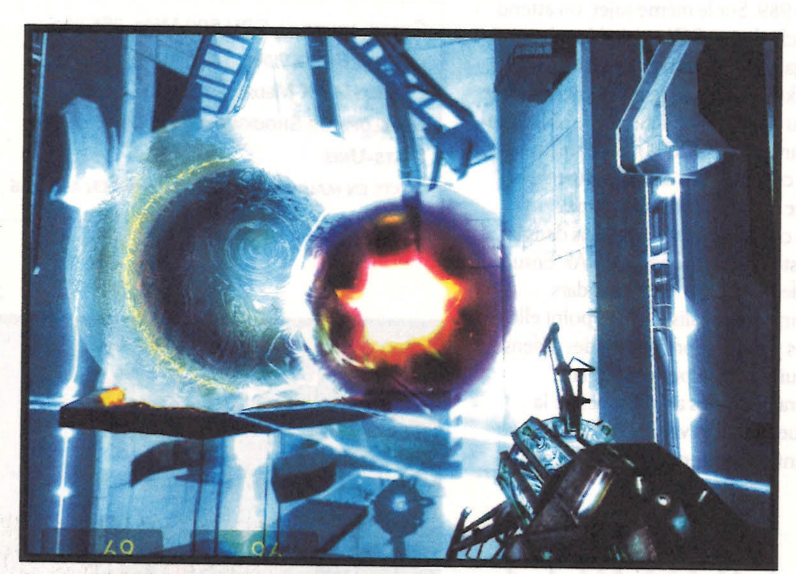
6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT





Half-Life 2 Episode One

TRAYEUSE AUTOMATIQUE


Pendant les deux premiers chapitres, on passe beaucoup de temps à jouer au ping-pong avec de grosses boulettes.

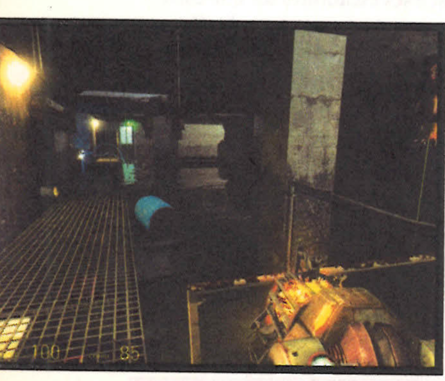


CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR VALVE SOFTWARE
DÉVELOPPEUR VALVE SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Cet épisode se déroulant intégralement dans des petits couloirs, on n'y pilote pas de véhicules.

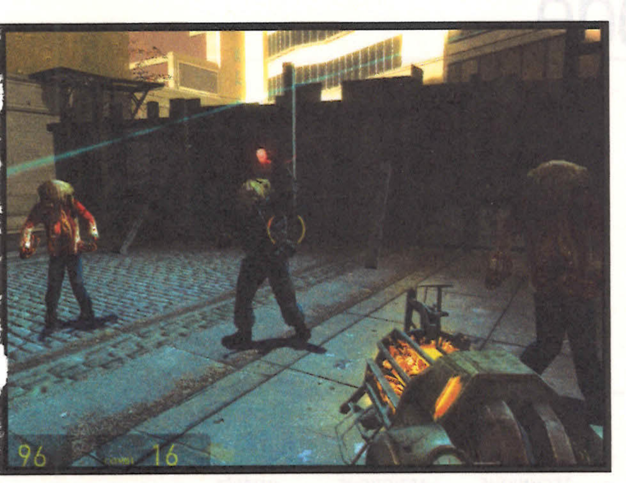
LOIN DU TUMULTE QUI AVAIT ACCOMPAGNÉ LA SORTIE D'HALF-LIFE 2 EN NOVEMBRE 2004, C'EST DANS UNE RELATIVE DISCRÉTION QU'ARRIVE EPISODE ONE, SA SUITE OFFICIELLE. QU'EST-CE QUI SE PASSE, ON DEVIENDRAIT MODESTE CHEZ VALVE ?


Ça faisait longtemps...

Gordon Freeman est de retour : après un an et demi de suspense, Episode One reprend exactement là où Half-Life 2 s'arrêtait, c'est-à-dire à quelques mètres d'une énorme explosion ! Mais que l'on se rassure : un petit « deus ex machina » vite bâclé pour se sortir de cette situation délicate, suivi de retrouvailles avec Alyx et d'une séquence scriptée avec Dog, et hop nous voilà repartis comme si de rien n'était. Pour les extensions du premier Half-Life, Valve avait choisi de faire sous-traiter le boulot par un studio extérieur, Gearbox. Du coup, Opposing Force et Blue Shift, d'un intérêt discutable, utilisaient d'autres personnages pour raconter des histoires parallèles à celle de Gordon. Mais cette fois pour Episode One, Valve a renoncé à recruter des sbires et a préféré s'en occuper directement. Hélas, ne vous attendez pas à des révélations fracassantes dans cette suite officielle, ni même à une progression substantielle de l'intrigue. Steam, sa nouvelle plateforme de distribution online, a conduit Valve à faire de sa franchise phare une série fleuve, dont cet épisode n'est que le premier d'une trilogie annoncée. Et comme dans beaucoup de sagas à rallonge, on s'agite beaucoup, mais l'histoire fait du sur-place. Autant vous le dire dès maintenant, les questions irrésolues demeureront sans réponse et on s'attend à ce que nos héros restent encore longtemps sur la planète Namek...

On prend les mêmes et on recommence

On retrouve donc l'autiste Gordon, toujours aussi muet, accompagné au cours des cinq chapitres de cette extension par la belle Alyx. La pauvre essaye vainement de détendre l'atmosphère avec quelques vannes pourries, mais ses efforts sont systématiquement accueillis par un silence glacial... Les animations des visages restent le gros point fort du moteur Source et Alyx est spécialement mise en avant dans cet épisode. Capable de défoncer ses adversaires à coups de pied, elle se montre assez combative, vous avertit des dangers et s'efforce de vous protéger. Même si elle n'est pas toujours très fiable, elle embarrasse rarement. Dans une séquence mémorable, vous combattez ensemble des hordes de morts-vivants dans l'obscurité totale d'un parking souterrain. Comme c'est vous


L'unique nouveau monstre : un zombie blindé qui vous charge avec une grenade à la main.

qui tenez la lampe-torche, vous êtes supposé lui désigner les cibles à abattre. Mais vous pouvez également arroser les zombies avec des fusées éclairantes pour illuminer la scène et tenter de les enflammer (une technique alternative consiste à attendre que trois monstres s'acharnent sur Alyx, puis lui balancer un bidon explosif dessus pour tout faire péter). Dans ce joyeux massacre, on ne peut que regretter l'absence d'éclairages dynamiques : la liste des jeux permettant des batailles dans le noir avec des ombres réalistes est maintenant très longue (Far Cry, Doom 3, Riddick, Splinter Cell, F.E.A.R., Call of Duty 2, Oblivion, etc.) et malgré les qualités du Source, les graphismes d'Half-Life 2 paraissent bien plats en comparaison. Quand on a joué à la bêta de Prey juste avant, Episode One fait terriblement « 2003 »... Les artistes de Valve sont parmi les meilleurs de toute la profession, on ne peut que rêver à ce qu'ils seraient capables de faire s'ils travaillaient avec les technologies les plus modernes.

Surtout, pas trop se fatiguer

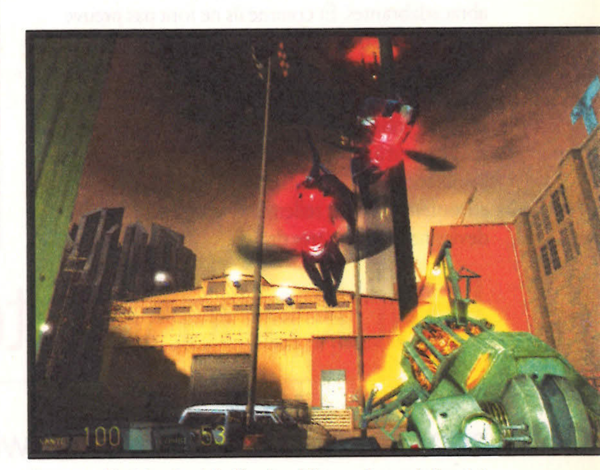
À vrai dire, le véritable héros de cette aventure, c'est le gravity gun. Y en a que pour lui : aussi précieux pour envoyer bouler soldats Combine et fourmillions que pour empiler des caisses, l'omniprésent manipulateur vole la vedette à tout le monde. C'est bien simple, pendant les deux premiers chapitres c'est carrément la seule arme disponible ! Et même par la suite il reste généralement l'outil le plus efficace à votre disposition, pendant que les autres flingues font de la figuration. Qu'il s'agisse de bousculer des carcasses de bagnoles, de renvoyer des grenades, de se fabriquer un bouclier avec une plaque de taule, d'extirper des mines, de fracasser des robots volants ou de jouer avec le moteur physique pour traverser des passerelles instables, le gravity gun permet toutes sortes d'interactions impossibles dans d'autres jeux. Du coup, les level designers le mettent très largement à contribution, un peu trop peut-être...
Tout compte fait, les combats dignes de ce nom s'avèrent bien trop rares, les adversaires étant soit de la chair à canon inoffensive, soit des « boss » à détruire en employant une technique spécifique. On meurt en fait beaucoup plus souvent à cause de l'environnement que sous les tirs ennemis, au point qu'on en viendrait presque à se demander si Episode One est bien un FPS, ou s'il n'est pas plutôt un jeu plateformes/aventure en vue subjective. On arrive finalement au bout du cinquième chapitre après quatre petites heures, sans jamais transpirer et en ayant l'impression de ne pas avoir beaucoup progressé. Pour 20 euros, c'est limite... Pour nous consoler, les développeurs ont ajouté un mode spécial avec des commentaires audio à la Riddick, très instructifs si on s'intéresse au « making of » d'un jeu vidéo. N'empêche qu'on espère que le prochain épisode (prévu pour Noël) se montrera plus ambitieux.

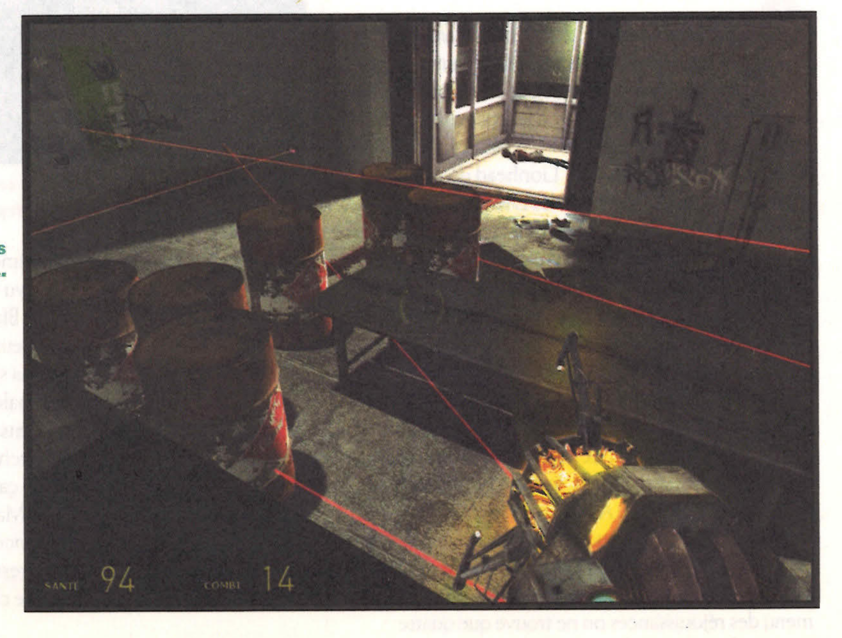
Atomic

Un peu de technique

Le moteur Source n'a pas beaucoup évolué en 18 mois, ce qui a au moins pour avantage de rendre Episode One fluide sur des configs qui d'habitude luttent pour faire tourner les gros titres récents. On constate également une amélioration sensible du côté des temps de chargement, nettement moins pénibles que dans HL2.




Comme d'habitude, à la fin, le château des méchants explose.


J'espère que vous aimez les mines...

En Deux Mots

MALGRÉ LE TALENT HABITUEL DE VALVE POUR LA MISE EN SCÈNE, ON NE PEUT QUE DÉPLORER L'ABSENCE DE NOUVEAUTÉS, LA MOLLESSE GÉNÉRALE DES GUNFIGHTS ET LES FAIBLESSES DU MOTEUR SOURCE. PRINCIPAL INTÉRÊT DE CET ÉPISODE, LE GRAVITY GUN EN DEVIENDRAIT PRESQUE ENVAHISSANT... UN ÉPISODE QUI N'APPORTE PAS GRAND-CHOSE À LA SÉRIE.

- \+ Les commentaires audio
- \+ Le gravity gun
- \- On n'avance pas
- \- Technologie vieillissante

6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



The Da Vinci Code

SECRET DE POLICHINELLE

VOUS AVEZ ADORÉ LE BOUQUIN ? DÉTESTÉ LE FILM ? ET VOUS N'ATTENDEZ PLUS QUE LE JEU VIDÉO AVEC IMPATIENCE ? CHACUN SES GOÛTS...

CONFIG MINIMUM CPU 1.8 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo **ÉDITEUR** 2K GAMES PUBLISHING **DÉVELOPPEUR** THE COLLECTIVE INC./ ÉTATS-UNIS **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

+ Involontairement comique
- Réalisation moyenne
- Truffé de bugs
- Manque de rythme

5	5	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Après le succès planétaire du livre et la catastrophe critique du film, le Da Vinci Code se devait de se réincarner en jeu vidéo. Personnellement, ses implications théologiques me passent au-dessus de la tête, mais je dois avouer que le scénario du bouquin était vraiment prenant. Malheureusement, il semble trop léger pour en faire un soft d'une durée de vie supérieure à 2 heures. Les développeurs se sont donc amusés à ajouter des intrigues secondaires abracadabrantes. Et comme ils ne font pas preuve d'une grande originalité, les énigmes se répètent et forment un déroulement mou et sans surprises. Pour combler les blancs, on se retrouve avec des phases d'infiltration et de combat qui ne servent absolument à rien et n'ont aucune place dans l'ambiance mystique du livre. D'ailleurs, ces affrontements sont tellement ridicules qu'ils en deviennent parfois très drôles.

Deus Ex Machina

Le mystère du Da Vinci Code s'épaissit encore avec des évènements de plus en plus étranges. Le jeu collectionne les bugs avec des problèmes de collisions rageants, surtout quand le deuxième personnage réussit à nous barrer la route même lorsqu'il se trouve derrière nous. L'I.A. est aussi assez bizarre vu la manière dont réagissent les ennemis lorsqu'on s'éloigne en plein combat. Ils retournent tranquillement à leurs patrouilles tout en pensant avoir rêvé sans se demander d'où leur viennent les bleus sur leur visage. De plus, le tout bénéficie de graphismes dignes de la PS2… à son lancement.
Voici donc une adaptation à ne pas conseiller malgré un potentiel de base intéressant et un univers envoûtant.

June



Un prof d'histoire qui se bat avec un gardien de banque, ça peut avoir vachement plus la classe qu'on ne le croit.

Black and White 2 Le Combat des Dieux

JOUET CASSÉ

COOL, UN ADD-ON POUR BLACK & WHITE 2 ! PEUT-ÊTRE VA-T-IL CORRIGER LES NOMBREUX PROBLÈMES DU TITRE D'ORIGINE ?

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS **DÉVELOPPEUR** LIONHEAD/ GRANDE-BRETAGNE **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS



+ Toujours aussi joli
+ La tortue a une pure tronche
- Très peu de contenu
- Pas d'amélioration notable niveau gameplay

7	9	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Avant sa sortie, Black and White 2 faisait partie de ces jeux suivis par une large communauté. Le Jour J, bien que sympathique, le titre de Peter Moulineux n'a pas franchement convaincu les foules. Il faut avouer que son petit goût de « jeu pas fini » a été dur à avaler. Sept mois plus tard, Lionhead décide de mettre en rayon Le Combat des Dieux, un add-on que l'on espérait prometteur. Mais là encore, ils nous ont servi du pâté à la place du foie gras. Le gameplay possède les mêmes problèmes comme la gestion de l'armée toujours aussi peu passionnante. Ce qui donne aux parties un rythme très… mou du genou. Je ne vous parle pas de la créature qui en fait beaucoup trop à sa tête. La regarder se gratter les fesses après lui avoir demandé trois fois d'attaquer un bâtiment, ça énerve. Le sac à puces préfère même partir, pour avaler son jouet, lorsque les troupes ennemies débarquent. Allez comprendre ! Décidément, à ce niveau aucun effort n'a été fourni pour améliorer les choses. On se demande d'ailleurs où sont les réels progrès de cette extension car au menu des réjouissances on ne trouve que quatre nouveaux miracles, quelques bâtiments supplémentaires et une créature (la tortue), vu que le tigre était présent sur la version spéciale de Black & White 2. Le seul intérêt de ce Combat des Dieux est de pouvoir suivre une nouvelle campagne qui s'étale sur trois îles. Elle permet d'affronter un dieu maléfique qui s'amuse à lever des armées de morts-vivants et dispose d'une créature aux allures de macchabé. Au moins ça rehausse un peu la difficulté mais ça ne vaudra jamais l'adversité d'un véritable joueur. Malheureusement, l'option multijoueur ne fait pas encore son apparition avec cet add-on qui donne l'impression d'être un énorme mod payant plus qu'autre chose.



Comment voulez-vous envoyer au combat une créature avec une tête de victime pareille, franchement ?

Cyd







CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Midway Games Inc
DÉVELOPPEUR Stainless Steel Studios/ États-Unis
TEXTE ET VOIX en français


Capturé par les Babyloniens, Alex affronte des dizaines de gladiateurs dans le Colisée...

On s'inquiétait un peu pour Rise and Fall, qu'on avait vu tourner l'été dernier et qui devait normalement sortir à l'automne 2005. La fermeture brutale de Stainless Steel Studios, le développeur, laissait en effet craindre le pire... Mais finalement Goodman a trouvé les sous pour finir son jeu. La première impression est positive : un beau STR antique, très spectaculaire, pratiquement sans bug. Vaguement inspirée de faits réels, la première campagne du mode solo permet de chausser les sandales d'Alexandre le Grand, jeune roitelet de Macédoine. Persécuté par l'infâme Empire perse, le pauvre Alex part en guerre et leur colle la pâtée au cours d'une série d'aventures farfelues. La deuxième campagne est consacrée à Cléopâtre, jeune reine grecque qui régnait sur l'Égypte. Persécutée par l'infâme Empire romain, la pauvre Cléo part en guerre et leur colle la pâtée au cours d'une série d'aventures farfelues.


Plutôt réussies, les batailles navales permettent d'éperonner ou de prendre à l'abordage les autres navires.

Rise and Fall Civilizations at War

ACCOUPLEMENT CONTRE-NATURE

RICK GOODMAN EST DE RETOUR : LE CÉLÈBRE PAPA D'AGE OF EMPIRES, D'EMPIRE EARTH ET D'EMPIRES : L'AUBE D'UN MONDE NOUVEAU REVIENT AVEC UN NOUVEAU JEU DE STRATÉGIE. SURPRISE : IL N'Y A PAS EMPIRE DANS LE TITRE !

Impression de déjà vu

Il n'y a pas que le scénario qui bégaye : c'est aussi le cas du gameplay, hélas bien trop classique. C'est correctement réalisé, mais à force de refaire toujours le même jeu depuis dix ans la recette est connue. Les paysans coupent du bois, ramassent de l'or, etc. Éternel équilibrage lanciers/archers/cavalerie, pierre/papier/ciseau... Les combats sont trop brouillons, sans finesse, on fait un gros paquet et on avance dans un couloir. C'est joli mais standard, lent et sans surprise. Unique innovation, on peut s'incarner brièvement dans son général et le diriger à la manière d'un jeu de baston. Pratiquement immortelle, Cléopâtre se transforme alors en Lara Croft et fauche sans difficulté des douzaines d'adversaires, écrase des éléphants d'une seule main, fracasse tout. C'est pour le moins original dans un clone de Warcraft, mais comparé à un vrai jeu d'action c'est plutôt faible : les attaques sont trop peu variées et les clic-clic à chaque coup d'épée deviennent vite fatigants. Totalement



dénuées de subtilité, certaines missions vous obligent ainsi à jouer exclusivement en mode « demi-dieu », sans aucun contrôle sur les autres unités. O.K., visuellement ça en jette. Mais on n'est plus face à un jeu de stratégie, juste un gros « Hack & Slash » bourrin.

Atomic


Les pauvres, à seulement 20 contre 1 ils n'ont aucune chance.

Un peu de technique

Le moteur graphique est mis à rude épreuve sur certaines cartes, au point qu'il patine parfois même sur des configurations confortables. Mais à part dans ces (rares) moments-là, 1 Go de Ram et une carte vidéo 128 Mo suffisent pour profiter du jeu.

En Deux Mots

Alors que le mode Héros aurait dû être le gros point fort de Rise and Fall, il s'avère trop simpliste et déçoit rapidement. Du coup le reste, pourtant bien réalisé, ne décolle pas. Pas mal, mais pouvait faire tellement mieux...

+ Vraiment beau
+ Batailles navales originales
- Le mode Héros trop bourrin
- Manque de profondeur tactique




7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Glory of the Roman Empire

LE PLAISIR SIMPLE DE GOUVERNER





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Haemimont Games/Bulgarie
TEXTE ET VOIX en français

LES CITY BUILDERS ANTIQUES, CE N'EST PAS ÇA QUI MANQUE. L'ORIGINALITÉ EST RARE ET ON SE MANGE SOUVENT DES PRODUITS PRÉVUS POUR LES OPÉRATIONS FLASH DU MONOP DU COIN. ALORS, QUAND ON TIENT UNE BONNE PETITE SURPRISE COMME GLORY OF THE ROMAN EMPIRE, IL FAUT LE DIRE. ET JUSTEMENT, C'EST CE QUE JE VAIS FAIRE !



Certains bâtiments ont deux cercles d'action. Le plus grand, en jaune, indique la zone qui y aura accès, l'autre celle qui bénéficie de l'aura de renommée.

Haemimont Games, ça ne vous dit rien ? Moi non plus avant ce test, je vous rassure. Ce studio bulgare n'en est pourtant pas à son premier titre puisque depuis quelques années il enchaîne les RTS qui, sans casser des briques, restent très honorables. Imperivm III qui n'est pas édité en France s'est, paraît-il, vendu à des millions d'exemplaires en Amérique latine et dans le sud de l'Europe.
Avec Glory of the Roman Empire, les amis du yaourt sortent, un peu, de leurs habitudes en nous proposant un petit défi de gestion sans prétention, mais au final bien plaisant. En tant que gouverneur, on sillonne l'Empire romain pour prendre en main de nombreuses villes. Le principe est classique : chaque carte a ses avantages et ses inconvénients et on doit trouver les solutions pour atteindre les objectifs fixés.

Pas besoin de prendre des RTT

Les modes de jeux sont variés. La campagne permet de faire carrière, du bas de l'échelle à la tête d'un petit village tout pourri jusqu'à la grande classe où l'on a Rome à sa botte. Le déroulement est sympa. Contrairement à ce qui se fait dans le genre, les missions s'enchaînent assez vite et la progression n'est pas linéaire. Après chaque victoire, on choisit sa prochaine destination sur la carte de l'Empire. Le mode défi est un peu plus original. Un peu comme sur un jeu arcade, il s'agit de faire le meilleur score en atteignant les objectifs le plus rapidement possible et en multipliant les réussites secondaires.
Dans ces deux modes, les parties sont souvent rapides. On est devant un puzzle plus ou moins simple à résoudre. Si on se concentre sur les objectifs, sans se lancer dans trop de constructions





César vous autorise régulièrement à construire des monuments comme cette fontaine. Elles améliorent la renommée de votre cité et le rang social du voisinage.

Latin deuxième langue

Le jeu est totalement en français avec des voix assez convaincantes pour introduire les missions et dispenser les conseils. Mais pour les puristes, il est possible de passer en... latin. Un petit détail tout bête, mais bien sympa pour l'ambiance. Et il y en a beaucoup d'autres, comme la possibilité d'arrêter le cycle jour/nuit, non dans les options, mais via les temples en priant les dieux.

inutiles, cela dure moins d'une heure. Par contre, si on rate le coche, on peut ramer longtemps pour rattraper le coup. Moi, je suis plutôt du genre à me disperser sur trois cents bâtiments en même temps. Pas le bon plan puisque cela divise les ressources et rallonge d'autant tout le processus.

De l'art de bien empiler les esclaves.

Les bâtiments ne s'achètent pas. Les fondations ne coûtent rien, mais la construction ne peut commencer que lorsque les ressources sont disponibles. On voit d'ailleurs les esclaves amener au fur à mesure les planches et les pierres. Chaque édifice a une aire d'influence et une partie du défi consiste à bien organiser tout ça. La mine d'or à l'autre bout de la carte par exemple ne peut fonctionner qu'avec des ouvriers. Et ces feignants ne viendront que s'ils ont une maison à côté. Puis ils voudront un temple, du pain, etc. On se retrouve donc à multiplier les pôles d'activité avec le souci de distribuer correctement les ressources, à commencer par les esclaves. Au fur à mesure, il faut développer le commerce avec le reste de l'Empire, acheter de nouveaux esclaves et aussi prévoir les défenses et monter une armée. Les barbares rôdent sur quelques cartes et, après la résistance, on passe à l'attaque pour raser les villages ou faire une rafle de main-d'œuvre pas chère. Attention ce n'est pas du RTS, on clique juste pour déclencher l'assaut, mais c'est un petit truc sympathique en plus.

GotRE, un acronyme qui fait peur

Enfin, on trouve évidemment le bac à sable qui, lui, pour le coup, n'est pas le plus intéressant. C'est pourtant ce qui me botte le plus en général, faire ce que je veux sur une carte vide. En effet, si l'on prend GotRE juste sur le plan de la construction de ville, c'est assez faiblard. On est très loin d'un Sim City qui permet de passer des heures à peaufiner le tracé d'une route et la moindre parcelle de terrain. Idem dans la gestion, ce n'est pas un titre pour les experts de l'impôt local où l'on se casse la tête sur cinquante pages de comptes.

Mais alors, pourquoi c'est bien ? Bah, pour les mêmes raisons exactement. Un peu comme un hack'n slash à côté d'un gros jeu de rôle, GotRE garde les bases du city builder pour proposer une sorte de mode arcade, simple mais fun. Et la très bonne réalisation est là pour que ça marche.

Un peu de technique

Tout en 3D, GotRE n'est pas pour autant gourmand. Il faut dire que le design est relativement simple. Vous pourrez donc sans souci pousser toutes les options à fond tout en gardant une parfaite fluidité.

Chantier d'été

Le moteur 3D du jeu n'ira pas chatouiller le Unreal Engine, mais il propose un environnement agréable. On peut tourner dans tous les sens en toute fluidité. Les bâtiments sont rarement gigantesques et ne fourmillent pas de milliards de détails, mais leur design façon « mignon » est amplement suffisant à mon plaisir. Ça permet surtout de se retrouver avec des villes variées dans des décors sympas. Que demande le peuple ! Là où j'ai été convaincu, c'est avec l'interface. Tout se fait via un petit panneau rond qui apparaît et disparaît d'un clic droit. On trouve facilement la construction souhaitée, on la place où on veut tout en choisissant l'orientation à coups de molette. Vraiment, je me suis bien amusé sur ce titre. Je répète qu'il ne faut pas attendre un défi super complexe ou de la gestion d'une grande profondeur. Il faut le prendre pour ce qu'il est, c'est-à-dire un petit casse-tête amusant et bien réalisé.

Nedd



Ma ville prend de l'ampleur, mais, avec ces impératifs de zone, on a tendance à tout tasser.



Encore une victoire éclatante ! Bon, O.K., le mode campagne n'est pas super difficile et les premières missions ne prennent que quelques dizaines de minutes.

En Deux Mots

GotRE est un bon petit jeu. Mine de rien, ce n'est pas si courant. Parfait pour s'adonner aux joies de la gestion urbaine sans se prendre la tête, avec une réalisation modeste, mais sans défaut et un gameplay très plaisant.

- + **L'interface, un modèle d'ergonomie**
- + **Un gameplay simple, mais efficace**
- − Pas très difficile
- − Pas d'une grande profondeur pour un city builder

7 Technique
6 Artistique
7 Intérêt





Boum, pénétration de RPG dans la tourelle... Ça ne pardonne pas.

T-72 Iron Warriors

SIMU ROUILLÉE

COMME À PEU PRÈS TOUS LES SIMULATEURS RÉCENTS, T-72 NOUS VIENT DE RUSSIE. APRÈS FLANKER OU IL-2, C'EST DONC UNE NOUVELLE OCCASION DE S'ASSEOIR AUX COMMANDES D'ENGINS QUI D'HABITUDE NOUS SERVENT PLUTÔT DE CIBLES.

Intéressant, ce Iron Warriors. Un simulateur permettant de piloter les chars T-72, T-55 mais aussi le vieux T34/85 de la Deuxième Guerre mondiale, c'est pas courant. Bien entendu, la technologie soviétique ayant ses limites, pas question de défier des tanks occidentaux à bord de ces cercueils roulants. Les concepteurs ont donc eu l'idée de vous faire participer à la guerre civile yougoslave, l'un des rares champs de bataille où ces tanks pouvaient affronter des adversaires de leur niveau. Le scénario du jeu est cependant plus que douteux : vous incarnez un mercenaire russe engagé auprès des paramilitaires serbes et vous bousillez des villages croates. Si vous rêviez de combattre virtuellement pour la Grande Serbie de Milosevic, achetez vite Iron Warriors avant qu'il ne soit interdit pour apologie de crimes de guerre !



PUBLIC AVERTI



INTERNET 8



LOCAL IP/IPX 8

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Battlefront.com
Développeur IDDK/Crazy House/Russie
Texte en anglais **et voix** en russe

Les guerriers de ferraille

Sur le plan du réalisme, difficile de se plaindre. Le pilotage d'un blindé à chenilles est bien rendu, avec gestion de l'inertie, de la boîte de vitesse, du franchissement d'obstacles... La destruction de cibles situées à deux kilomètres est tout aussi complexe, les trajectoires balistiques de chaque type de munition devant être prises en compte. La localisation des impacts et leurs effets sont aussi très réussis. D'un point de vue graphique c'est moche mais efficace, avec déformations du terrain et nuages de poussière. Maîtriser tous les détails prend du temps : vision infrarouge, télémétrie, fumigènes, quatre modèles d'obus et de missiles, mitrailleuse anti-aérienne... Il y a même une commande prévue pour le klaxon, une pour ouvrir les écoutilles et une autre pour nettoyer les optiques ! En fait, comme dans tout bon simulateur, il faut des heures pour apprendre à dompter la bête, bien avant de pouvoir envisager d'affronter l'ennemi. Le problème, c'est que l'ergonomie d'Iron Warriors est très mauvaise (tout au clavier). Pire : les dizaines de touches référencées dans le trop petit manuel sont souvent complètement fausses et impossibles à reconfigurer in game. Et ce n'est pas seulement une conversion foireuse du QWERTY à l'AZERTY, c'est carrément [_] = [ù] ! Pas sûr que beaucoup de joueurs soient assez patients pour tolérer ce genre de plaisanterie.

Atomic

Bien sûr, on peut écrabouiller les bidasses !



Un peu de technique

Pour bien profiter du jeu, prévoir un CPU à 2 GHz et une carte vidéo 128 Mo. Un giga de Ram ne fera sans doute pas de mal non plus pour réduire les interminables temps de chargement.

Le T-72 dispose d'une pelle mécanique pour se creuser une tranchée protectrice.





Conseil du jour : évitez de faire caler votre moteur pendant un franchissement de rivière.

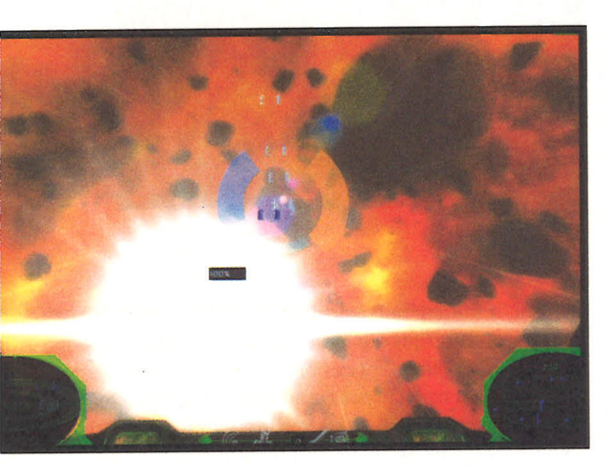
En Deux Mots

BONNE SIMULATION, QUI PLUS EST METTANT EN SCÈNE DES MACHINES ATYPIQUES, IRON WARRIORS EST PLOMBÉ PAR SON INTERFACE ET PAR UN MANQUE DE CHARISME ÉVIDENT. UN PRODUIT ARIDE, À RÉSERVER AUX FANATIQUES.

+ Simulation rigoureuse
+ Trois tanks originaux
- Touches complètement fausses
- Finitions bâclées

Technique	5
Artistique	6
Intérêt	6





On s'amuse bien avec les afterburners et l'accélération temporelle, jusqu'à ce que quelqu'un se mange un astéroïde.

Non, Darkstar One n'est pas elite : on ne peut pas traverser la galaxie comme on l'entend, on ne peut pas se poser sur les planètes, et l'espace n'est qu'un regroupement de secteurs étalés sur une carte en deux dimensions, comme dans la série des X. Non, ce n'est pas X3 non plus : on ne peut pas acheter une flotte de vaisseaux, ni des bases spatiales. Pas d'exploration, pas de capitalisme sauvage ? Alors que reste-t-il ? Eh bien tout ce qui fait une simu-gestion spatiale basique : du commerce, des combats, un scénario. On se fait du fric en suivant différentes branches : transport de cargaisons, missions diverses, piraterie, contrebande... On gagne de la réputation et on cherche des artefacts pour améliorer son vaisseau magique incroyable. Ce côté RPG est d'ailleurs assez plaisant et l'envie d'acheter plein de matos est vraiment présente.



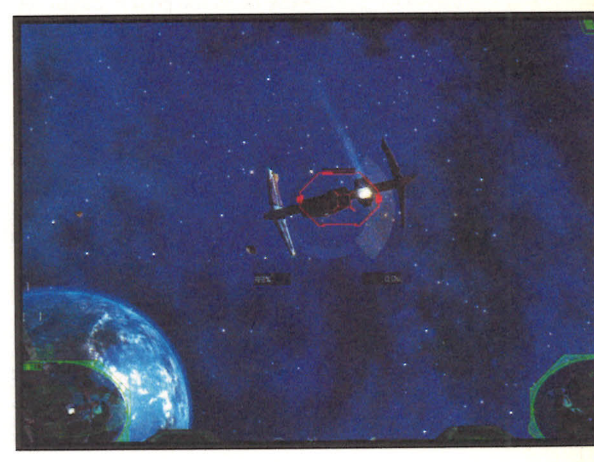
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Ascaron Entertainment
DÉVELOPPEUR Ascaron Entertainment/Allemagne
TEXTE ET VOIX en anglais sur la version testée (V.F. prévue)

Darkstar One

BALADE SPATIALE

POUR ARRIVER À FAIRE UN VRAI ELITE-LIKE DE NOS JOURS, IL FAUDRA VRAIMENT S'EN DONNER LES MOYENS. JE ME DEMANDE SI C'EST POSSIBLE... DARKSTAR ONE EST LOIN DU COMPTE, MAIS IL N'EST PAS SANS MÉRITES.



Non, le deuxième réacteur de ce vaisseau n'est pas en panne, il est juste conçu pour tourner en rond.



Alors que la conversation entre Kayron et Zarkov s'attarde sur WoW depuis une heure, Eona commence à regretter de s'être allié à un gros geek.

Ça se pilote comme un camion

Bon, par contre, du matos, il n'y en a pas des masses. Tout comme les marchandises, les vaisseaux ennemis ou les missions manquent de variété. Ça tourne un peu en rond, tout ça... On se fait de la thune, on upgrade le vaisseau, on passe à la zone stellaire suivante pour la suite de l'histoire, et on recommence. C'est... simpliste. Les combats se déroulent comme dans n'importe quel Wing Commander. C'était aussi la méthode X3, la méthode bête. J'aimerais un jeu qui propose des affrontements un peu plus X -Wingesque ou mieux, à la I-War. Mais non, ça doit être trop compliqué. Heureusement, la prise en main est excellente, depuis l'interface générale jusqu'au moindre contrôle. On s'amuse donc facilement à faire toute sorte de manœuvres pour éviter les tirs ennemis, ce qui donne des batailles assez pêchues.

Un peu de technique

Darkstar One est plutôt joli malgré un design moyen, mais il lui arrive de se mettre à saccader violemment, souvent lors de l'affichage d'une cinématique ou d'un événement spécial. Rien à voir avec la config, c'est juste mal programmé. Heureusement, ce phénomène est assez rare.

En Deux Mots

Darkstar One est un petit jeu de simulation spatiale moyen, mais bien pour les débutants. Le scénario est entraînant, même s'il reste aussi classique qu'une symphonie de Mozart et, en ne forçant pas la dose pour ne pas s'en lasser, le reste du gameplay vous fera passer un moment agréable.

+ Bien rythmé
+ Très bonne prise en main
- Peu profond
- Répétitif

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Personne ne vous entendra réfléchir

À vrai dire, tout dans Darkstar One est assez dynamique. On a vite fait d'engranger un gros bénéfice entre deux stations orbitales (je dirais 5 mn max) et finalement, on peste surtout contre les cinématiques qu'on ne peut pas passer et qui cassent le rythme de jeu. Le pire reste les chargements durant les sauts entre deux secteurs, pas assez instantanés à mon goût ! Au final, on ne se prend pas la tête et si l'action est plutôt répétitive, on ne peut pas dire qu'on s'ennuie vraiment. Suffit de ne pas être trop regardant.

Fumble

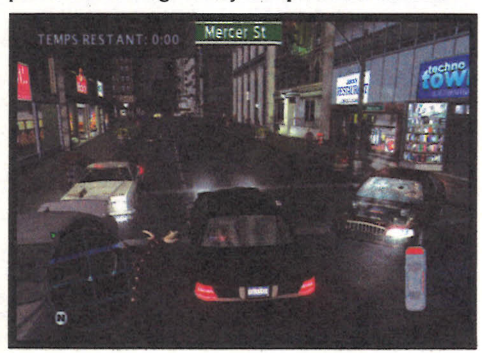
True Crime New York City

VASTE BLAGUE

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO **ÉDITEUR** NOBILIS **DÉVELOPPEUR** LUXOFLUX/ÉTATS-UNIS **TEXTE ET VOIX** EN ANGLAIS

CE MATIN, JE ME SUIS RÉVEILLÉ LE SOURIRE AUX LÈVRES. LA JOURNÉE S'ANNONÇAIT BELLE ET EMPLIE DE LÉGÈRETÉ. PUIS ON M'A FILÉ TRUE CRIME : NEW YORK CITY À TESTER.

Marcus Reed est un ripou, un flic corrompu jusqu'à la moelle, un ancien truand des bas-quartiers qui a troqué une carrière de voyou pour rejoindre les forces de l'ordre. Faskil est testeur à Joystick et pour l'heure, il troquerait bien son taf pour un boulot de postier. On s'imagine toujours que bosser dans les jeux vidéo est un bonheur quotidien, fait de previews exclusives, de parties endiablées en multi avec le reste de la rédac ou de voyages de presse dans des lieux paradisiaques. Mais parfois, ce sont aussi des journées de souffrance, à pleurer du sang en endurant les horreurs que certains développeurs ont cru avoir le droit de sortir sur le marché. C'est con, j'étais plutôt de bonne humeur aujourd'hui. Mais ce deuxième opus de la triste saga True Crime vient de me coller la déprime.



Y'a pas que le flic qui soit pourri

Clone opportuniste de GTA3, TC:NYC a réussi l'impossible : louper ses objectifs sur toute la ligne. Bâclé, buggé jusqu'à la moelle, insipide, moche, je manque presque de mots pour vous faire comprendre à quel point cette « chose » ne mérite pas de se vendre. Même à prix budget. Même en vous filant de la thune. Entre les persos qui se coincent dans le décor, le moteur qui rame sans raison apparente, les scripts qui battent de l'aile et qui vous bloquent purement et simplement dans votre progression, il ne reste pas grand-chose à sauver. Peut-être la bande-son, et encore, à condition que vous soyez fan de gangsta-rap. Bref, à n'importe quel prix, TC:NYC n'est rien d'autre qu'une belle arnaque. Pour un jeu qui vous propose de lutter contre le crime organisé, avouez que ça fleure bon l'ironie ultime.

Faskil



« Un mauvais DJ se fait agresser » ? Bah, bien fait pour lui.

+ 3 CD pour faire du frisbee à plusieurs
− Laid
− Buggé
− Je manque de place pour être exhaustif.

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
3	3	1

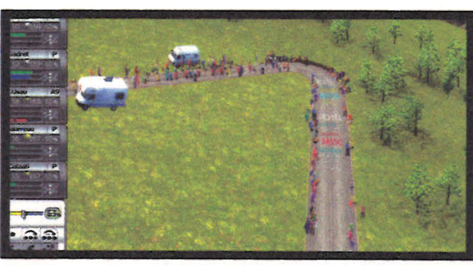
Pro Cycling Manager Saison 2006

CARAVANE DU TOUR

FACE À MA GRIMACE QUAND IL M'A TENDU LA BOÎTE, FUMBLE M'A LANCÉ UN « T'INQUIÈTE, C'EST PAS SI MAL, ÇA FINIT SUR UNE BONNE NOTE EN GÉNÉRAL ». À VOIR.

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO **ÉDITEUR** FOCUS HOME INTERACTIVE **DÉVELOPPEUR** CYANIDE STUDIOS/FRANCE **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

Après m'être fait vanné pendant des années pour mon amour pour Championship Manager, j'ai enfin la lumière sur cette répulsion animale que peut avoir le joueur lambda pour une simulation sportive poussée. Pourtant, j'aime bien le vélo. Pas au point de pratiquer… le sport est mon culte, mais avec pour seul autel ma télé ! Et je ne crache pas sur une petite étape de montagne, perplexe mais envoûté par l'énergie incroyable de ces cyclistes. Pour le vélocipédiste convaincu, Pro Cycling Manager est la simulation de référence. C'est aussi un peu la seule d'ailleurs. Comme chaque année, elle nous revient à la veille du Tour de France avec sa base de donnée exhaustive des équipes, toutes les épreuves officielles du circuit et sa microgestion des courses. Mais j'ai beau eu faire le tutorial, tenté le mode carrière ou des courses simples, je n'ai toujours pas compris comment tout cela marchait. L'interface n'est pas d'une grande clarté pour le néophyte. Il y a bien de quoi donner des ordres super précis aux coureurs de la vitesse du coup de pédale à la position à prendre dans le peloton, mais je n'ai jamais réussi à placer un de mes poulains dans le top cinq d'une étape.



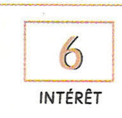
Seuls les décors de montagne relèvent un peu le niveau. C'est de la simulation, pas un circuit touristique.

Jeu de niche, jeu de…

Graphiquement, j'ai trouvé ça très très moyen. C'est même à se demander pourquoi ils proposent autant de caméras si c'est pour montrer uniquement d'infâmes aplats de couleur en guise de décors. Les chargements sont longs, trop longs et j'ai eu droit à plusieurs crashes. Seule la musique a réussi à me donner le courage pour persister. De nombreux morceaux reprennent l'ambiance « Triplettes de Belleville » et on regrette qu'ils alternent avec des trucs un peu plus house même si ça reste toujours sympa. Bref, en un mot comme en cent, n'achetez ce jeu que si vous prévoyez de passer votre première quinzaine de juillet au bord des routes du Tour. Si vous n'êtes pas un vrai passionné, vous allez forcément comme moi vous ennuyer.

Nedd

+ Tous les coureurs, toutes les équipes
+ La musique
− Faut vraiment aimer le vélo
− Les temps de chargement

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	4	 6

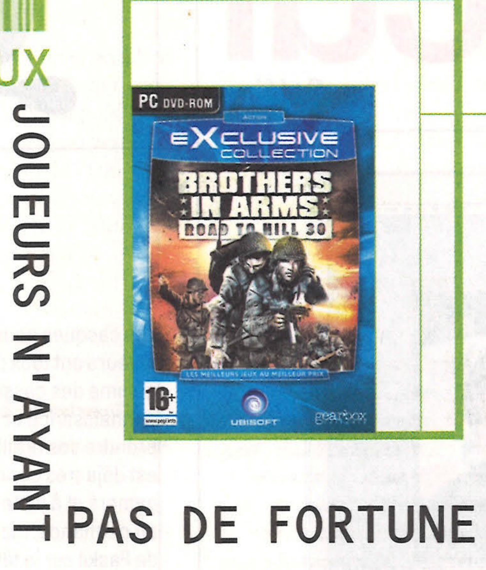
Settlers V

Genre : Fourmilière humaine
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 7/10 dans Joystick N°167

Vous je ne sais pas, mais moi j'ai jamais vraiment accroché à la série des Settlers. Observer pendant des heures des tas de petits bonshommes qui s'activent fébrilement, coordonner leurs tâches, gérer les flux de production, améliorer les rendements, c'est sûrement très intéressant tout ça, mais moi je préfère plutôt quand il y a des grosses explosions. Ça doit être pour ça que dans la vie je ne suis que simple pigiste, pas chef. Toujours est-il que je ne dois pas être le seul à bâiller devant les Settlers, puisque, pour le cinquième épisode de la série, les développeurs ont radicalement changé d'idée et ont essayé d'en faire un jeu de stratégie temps réel tout à fait classique. En général, les fans n'ont pas apprécié, mais à l'époque Bishop avait bien aimé.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Brothers in Arms

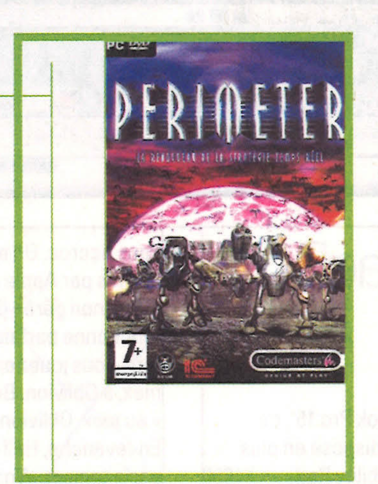
Genre : Tactical FPS WW2
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 8/10 dans Joystick N°169

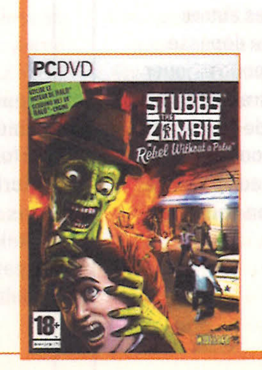
Dans la longue liste des FPS Seconde Guerre mondiale qui ont déferlé sur nos écrans depuis quelques années, Brothers in Arms n'était certainement pas le plus beau, mais au moins il a eu le mérite d'essayer d'innover un peu, en développant l'aspect tactique et le recours aux coéquipiers. Bon, on a toujours un peu l'impression de se battre dans un couloir, et les fusils qui ne tirent pas droit sont un peu agaçants, mais mine de rien le jeu propose l'une des meilleures interfaces de commande de squad que le genre ait proposé jusqu'à présent. On va dire, au hasard, pas comme les derniers Ghost Recon et Rainbow Six.

Perimeter

Genre : STR expérimental
Infos : Environ 15 euros - CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo - Collection Bestsellers de Codemaster
Note : 8/10 dans Joystick N°160

On avait bien flashé sur ce STR futuriste, dont les déformations du terrain en temps réel et les nano-unités qui se recombinent entre elles proposaient des nouveautés de gameplay plutôt originales. Le jeu n'a pourtant pas marché, peut-être justement parce qu'il sortait des sentiers battus et que sa prise en main était trop inhabituelle. Ou alors le côté trop froid et métallique de l'univers, à la Total Annihilation ? Pourtant, les graphismes valaient le détour... Si on aime les jeux extraterrestres, Perimeter est à essayer.





Stubbs the Zombie

Genre : Ceerveaaaauuuu
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - THQ
Note : 6/10 dans Joystick N°178

Il aura eu une carrière météorique ce Stubb le Zombie : testé en février, budget en juin ! Y a des jeux comme ça, ils vont droit dans le mur à leur sortie, mais ils refusent de mourir... Original et plein d'humour, notre ami Stubbs décevait surtout par sa répétitivité et sa faible durée de vie. Bof, question de goût, moi bouffer des cerveaux et déchiqueter des passants je ne m'en lasse pas. Alors à petit prix, ça peut valoir le coup...

BUDGET

Quoi de Neuf

par Caféine



Koss SB/45

Les casques équipés de micro et destinés aux joueurs ont tous un point commun : ils sonnent comme des casseroles. Koss est à ma connaissance un des rares constructeurs à prendre vos oreilles au sérieux. Le modèle SB/45 est déjà très connu et apprécié chez les pro gamers et à juste titre. Non seulement le look met en confiance, mais une fois votre déguisement de Faskil sur la tête, vos tympans vont se mettre à crier des petits « merci, merci, merci » de contentement. Musique, bruitage, voix crispées de vos équipiers, tout est rendu impeccablement. De type fermé, ce modèle permet de jouer sans perturber votre moitié captivée par la Nouvelle Star ou accessoirement, cachera au monde vos goûts musicaux douteux. Un paquet d'avantages donc pour ce produit qui ne vous ruinera même pas tout en faisant de vous le clone parfait de Fask, sans sa lose légendaire. Le mois prochain, je vous trouve le modèle pour faire de vous un Yavin plus vrai que nature.

FABRICANT : KOSS
SITE WEB : **WWW.KOSS.FR**
PRIX : ENVIRON 65 EUROS TTC



Apple MacBook Pro 17

Calqué sur son aîné le MacBook Pro 15', ce nouveau modèle 17' de 3.1 kg dispose en plus d'une carte graphique ATI Mobility Radeon X1600 avec 256 Mo de Ram non bridée en vitesse de fonctionnement, d'un écran gigantesque d'une résolution de 1680x1050 et d'un port FireWire 800. Quel est l'intérêt de vous présenter ce bijou hors de prix ? Il est double : d'une part vous faire baver (parce que, ne le niez pas, vous le trouvez sexy quand même, ce portable) et d'autre part, plus sérieusement, d'installer Windows XP dessus grâce à Bootcamp.
Cet utilitaire Apple s'est révélé aussi efficace qu'annoncé par la firme de Cupertino malgré son gros logo « version bêta ». On le télécharge, on le lance, on grave avec son aide un CD de drivers Apple et on reboote avec un CD d'installation de Windows dans le lecteur. Et là, magie (noire), l'installation de Win XP sur un Mac se déroule sans accroc. On termine en installant les drivers fournis par Apple (à l'exception de la caméra iSight non gérée pour le moment) et tout fonctionne parfaitement. Quelques clics plus tard, vous jouez en 1680x1050, toutes options au max, à Oblivion. Bon, toutes les options « presque » au max, Oblivion est un tantinet gourmand. En revanche, Half-Life 2 et ses mods tournent parfaitement, World of Warcraft est fluide dans les capitales aux heures de pointe, etc.
Une performance, vu la taille de l'écran.
La machine de test disposait d'un Intel Core Duo 2.16 GHz, de 2 Go de Ram et d'un disque dur de 120 Go en 5400 tours/min. Un gros bébé donc : ça chauffe (mais pas plus que les autres portables du genre), l'autonomie dépasse rarement 2h30. Mais, oui, vous pourrez jouer à Counter-Strike quand vous aurez terminé de bosser sous Mac OS X. Il suffit de maintenir la touche alt enfoncée lors du reboot pour choisir son système. De quoi convertir aux pommes les accros du jeu vidéo, le tout en douceur.

FABRICANT : APPLE
SITE WEB : **WWW.APPLE.COM/FR**
PRIX : ENVIRON 3100 EUROS TTC

ADS Tech MiniDualTV

Depuis l'avènement de la TNT (Télévision Numérique Terrestre, rien à voir avec des trucs qui font boom), une génération de produits a déferlé pour permettre de regarder la TV sur PC sans se prendre la tête avec une carte PCI à installer. Cette clé USB par exemple, associée à sa petite antenne passive, donne d'excellents résultats en mode TNT. Livrée avec un logiciel



Altec Lansing VS4221

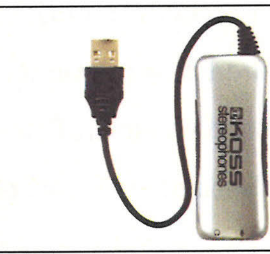
Tout à fait dans l'esprit des meilleurs kits 2.1 de la marque, cet ensemble composé de 2 satellites et d'un caisson de basses propose un rapport qualité-prix attractif. Avec une puissance de 35 watts RMS, il devrait donner satisfaction aux amateurs de basses puissantes, vu que le caisson est taillé pour coller un sourire idiot sur le visage de Faskil. Les satellites ne sont pas en reste et n'oublient pas d'envoyer des media dans vos tympans. En revanche, ce produit est à déconseiller aux distraits et aux brise-fer : toutes les commandes sont uniquement disponibles sur la (petite) télécommande infrarouge livrée avec ce kit et qui me semble bien fragile. Aucun bouton sur le kit lui-même, c'est classe pour le design, mais c'est risqué…

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : **www.alteclansing.fr**
Prix : Environ 90 euros TTC

Koss USB Dongle

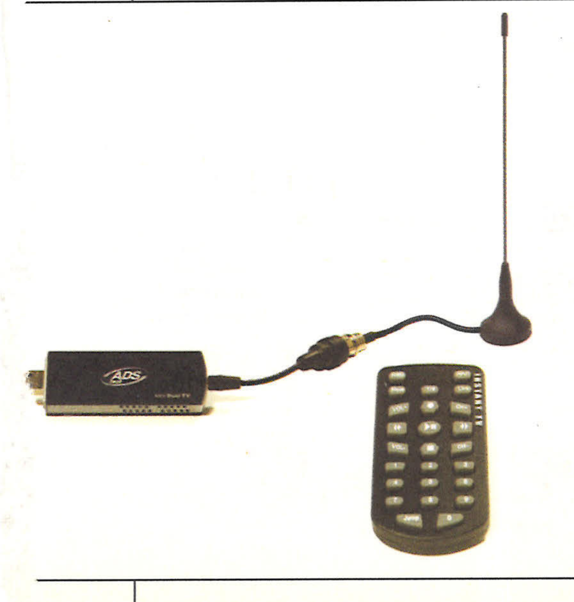
Pas franchement le moins cher du marché, cet adaptateur audio USB à base de puce C-Media fait, cela dit, très bien son boulot. Le but ? Brancher un micro / casque directement sur un port USB (donc sûrement en façade sur votre PC) sans toucher aux branchements de votre carte son. Cela permet de garder musique / bruitage sur vos enceintes et d'avoir Skype / Ventrilo / Teamspeak / etc. dans le casque. Accessoirement, si votre carte son a flambé, la qualité est suffisante pour attendre avant de la remplacer.

Fabricant : Koss
Site Web : **www.koss.fr**
Prix : Environ 60 euros TTC



au look totalement pompé sur le Windows Media Center de Microsoft, la qualité en réception TNT est parfaite : image claire, son irréprochable, liste des programmes détectés si les chaînes les transmettent, tout y est. Malheureusement, l'ergonomie n'est pas fantastique et les zappeurs fous trouveront ce produit un peu long à la détente entre deux chaînes. Ça n'en reste pas moins une excellente solution pour regarder et enregistrer ses programmes. À condition d'être certain d'avoir un bon signal chez soi : à la rédaction, située à 500 mètres de chez moi, zéro chaîne détectée… Pour la TV analogique, oubliez, la qualité est exécrable à moins de raccorder ce produit sur la prise antenne de votre immeuble.

Fabricant : ADS Tech
Site Web : **www.adstech.fr**
Prix : Environ 100 euros TTC



PAR C_WIZ

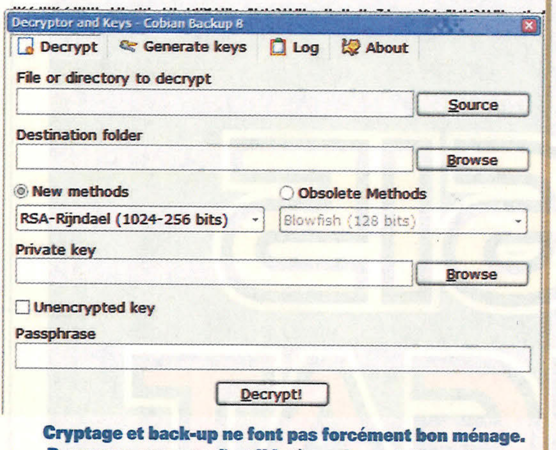
DES UTILITAIRES À LA MODE

Comme d'habitude, la rubrique Utilitaires se plie en quatre pour vous aider à occuper vos longues soirées d'été. Sauvegardes de vos données les plus précieuses, musique mobile et même un logiciel incroyable pour ceux qui voudraient se laisser tenter par l'écriture d'un roman. Éclectisme, c'est mon troisième prénom.

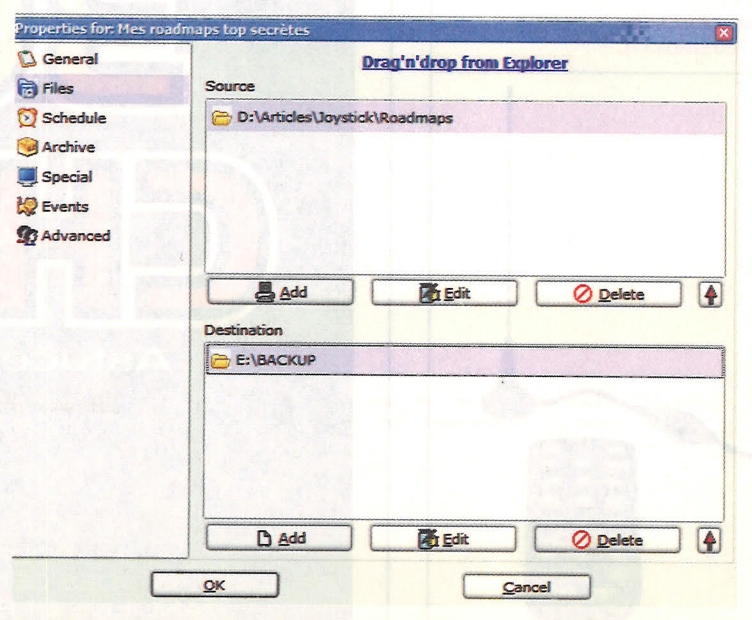
Cobian Backup

- VERSION : 8.0 beta
- ÉDITEUR : Luis Cobian
- LICENCE : Freeware
- URL : www.educ.umu.se/~cobian/cobianbackup.htm

« Ça n'arrive qu'aux autres ! », voilà ce que j'entends généralement quand je parle du plus grand fléau de l'informatique moderne : la mort du disque dur. C'est souvent rapide, ça ne prévient pas et d'un coup toutes nos précieuses données partent en fumée. Ceux à qui cela n'est pas encore arrivé vivent dans le déni. Jusqu'au jour fatidique où l'écran de bios ne veut pas s'en aller lorsque l'on démarre son PC. Un cliquetis qu'on prend pour un ventilateur qui déraille. Et là, en quelques instants, c'est tous les fichiers qui étaient stockés sur votre disque qui défilent devant vos yeux. Certains d'entre vous doivent penser que j'en rajoute, mais croyez-moi, je ne souhaite à personne de connaître cette fatalité. D'autres mettent en place des back-up. Ils y pensent. C'est prévu pour les vacances. L'occasion est donc parfaite pour vous présenter un utilitaire qui vous aidera dans cette tâche ô combien pénible. Cobian Backup, baptisé du nom de son auteur, est un véritable petit bijou. Premièrement parce qu'il est gratuit, c'est toujours bon à prendre. Il est surtout extrêmement puissant. Vous pourrez l'installer de plusieurs manières, soit en tant que logiciel à part entière ou sous la forme d'un service. C'est bien entendu la seconde solution qui est à retenir. Vous pourrez créer des tâches qui consistent à sauvegarder vos répertoires préférés. Plusieurs choix s'offrent à vous : vous pourrez les placer sur un autre disque dur (mieux que rien), transférer sur une machine de votre réseau local (déjà beaucoup plus sûr) et même effectuer des sauvegardes vers un serveur distant (en utilisant le protocole FTP). Comme si tout cela ne suffisait pas, nous avons le droit à plusieurs types de back-up, de la bête copie à la synchronisation des fichiers les plus récents. Cerise sur le gâteau, Cobian Backup gère en prime la compression et le cryptage. Côté algorithmes, il ne fait pas les choses à moitié avec du RSA AES. Du très bel ouvrage qui se concrétise dans le logiciel lui-même : le tout est extrêmement rapide et le service sait se faire discret. Il est en plus très léger en utilisation processeur. Difficile de trouver quoi que ce soit à redire à cet utilitaire totalement indispensable. Il rend la pénible tâche de mise en place de back-up complètement transparente. Presque agréable.



Cryptage et back-up ne font pas forcément bon ménage. Pour vous rassurer, l'outil intègre de quoi décrypter vos fichiers. Attention à ne juste pas perdre la clef...

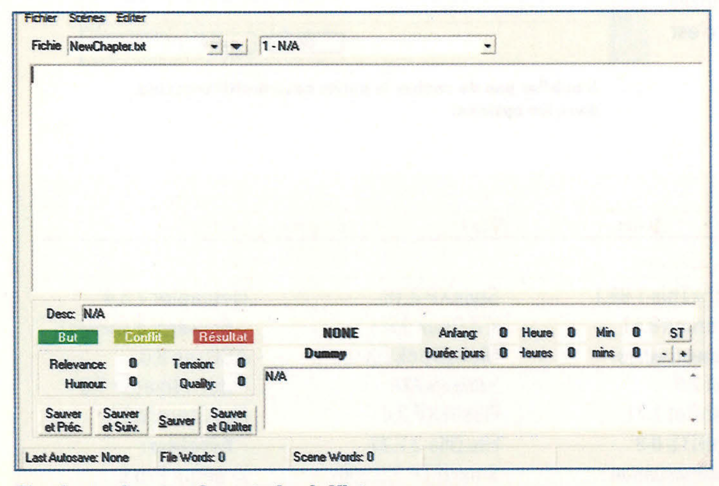


Créer une sauvegarde, simple comme un assistant.

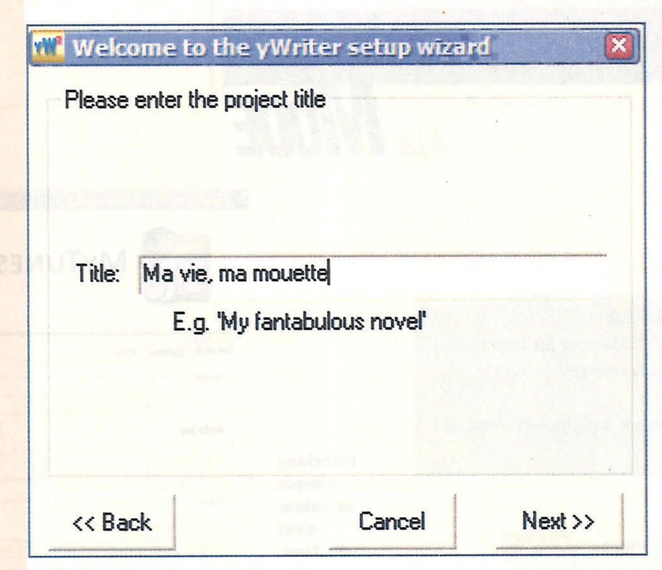
yWriter

- VERSION : 2.3.10
- ÉDITEUR : Simon Haynes
- LICENCE : Freeware
- URL : www.spacejock.com/yWriter.html

Au-delà des logiciels spéciaux pour feignants qui sont là pour nous faire économiser du temps, j'essaye de vous présenter d'autres utilitaires un peu plus consistants. Avec un but unique : faire travailler votre matière grise. Pas d'interfaces incompréhensibles qui se pilotent uniquement au clic droit, c'est votre créativité que je veux mettre en route. On a souvent de belles idées dans un coin, que l'on hésite à mettre en œuvre. Tant de projets qu'on ne finira jamais, des idées qu'on ne laisse pas se concrétiser. Je sais, mon accroche ressemblerait presque à une pub pour une société de voie ferrée bien connue, le fait est qu'ils n'ont pas tout à fait tort. Vous aimez raconter des histoires ? Vous pensez avoir une plume digne d'être lue ? Mais la vue d'une fenêtre de Word vous donne des boutons (un syndrome courant à la rédac en période de bouclage) ? Ne cherchez plus, on a trouvé la perle. Un outil totalement laid qui n'a qu'un but : vous aider à écrire votre roman. La recette miracle marche puisque son auteur l'a utilisé pour publier trois ouvrages. yWriter est tout sauf un logiciel de traitement de texte, il faudrait plutôt parler d'un organiseur d'idées. L'angoisse de la page blanche n'est pas qu'un mythe, avant de commencer à écrire, il est toujours bon de savoir où l'on va. Typiquement pour une nouvelle ou un roman, il faut pour chaque chapitre distinguer le but que vous souhaitez atteindre (SuperMouette veut sauver le monde), un conflit (SuperMouette se dépêtre du guano mutant) et une chute (SuperMouette découvre la véritable origine du guano). yWriter vous aidera à mettre en place des scènes, à créer une échelle temporelle et gérer les points de vue de narration. Vous pourrez même quantifier la dose d'humour, d'action ou de tension de chaque chapitre. Le tout avec une gestion des révisions qui vous permettra de revenir sur votre prose pour l'améliorer toujours plus. Ne cherchez pas, aucune de ces fonctionnalités n'est présente dans Word ou aucun autre outil. Même si son apparence est on ne peut plus rustique, yWriter vous aidera effectivement à organiser votre travail. Et une fois la tâche finie dans l'éditeur, vous pourrez tout exporter pour pouvoir corriger les fautes de grammaire dans un de texte et apporter la mise en forme. Un outil qui ne paye pas de mine, mais dont la simplicité et l'efficacité vous surprendront.



Simple et sobre, tout le contraire de Vista en somme.



Tout commence par un bon titre...

Soccer Scoreboard

- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : Microsoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.microsoft.com

Je hais le foot, mais je pense tout de même aux lecteurs qui apprécient la chose. Et Microsoft aussi puisqu'on a droit à un petit gadget capable de vous donner les scores des matches en direct en cette période de coupe teutonne. Un palliatif pour les fans éloignés d'un téléviseur... Voilà, ça c'est fait.



Ne cherchez pas, on ne passera même pas le premier tour...

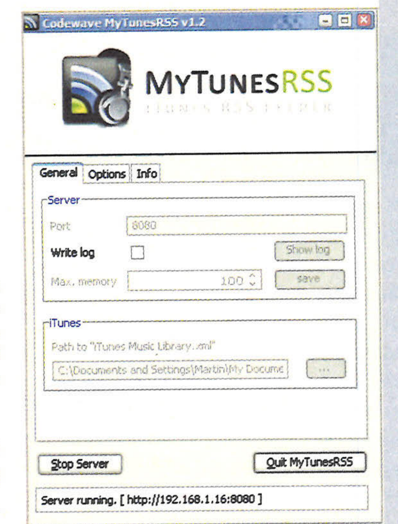


PAR C_WIZ

À LA MODE

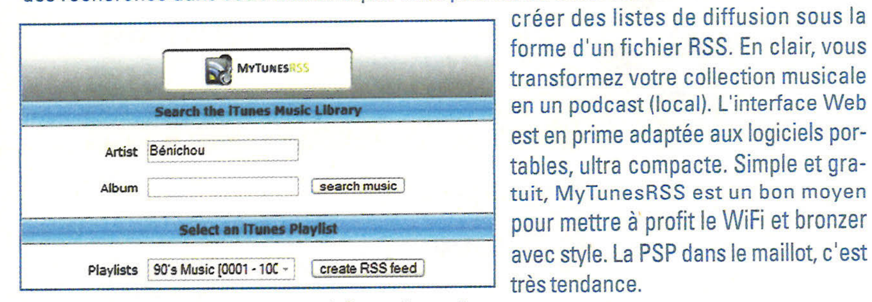
MyTunesRSS

- VERSION : 1.2
- ÉDITEUR : Codewave Software
- LICENCE : Freeware
- URL : www.codewave.de/products/mytunesrss/



Interface simple et sobre, c'est du Java.

Le progrès a ceci de formidable qu'avec un iPod (ou autre assimilé) vous pouvez transporter avec vous jusqu'au bout du monde votre collection musicale. Par contre, lorsqu'il s'agit de partager sa musique au sein de son foyer, les choses ne sont pas forcément aussi simples. Si vous avez le bon goût d'utiliser iTunes sur toutes vos machines, il vous sera possible de partager vos bibliothèques en toute transparence. C'est assez sympathique, mais quid de ces appareils moins bien lotis, ces parias, incapables de profiter de la grandeur du soft d'Apple ? Je parle au hasard de vos PSP et autres dispositifs mobiles. Je vous avais montré comment iTunes Agent pouvait les faire cohabiter pour un usage nomade (à savoir transférer sa musique sur une carte mémoire), c'est déjà agréable mais on aimerait pouvoir streamer la musique directement. Qu'à cela ne tienne, voici venir MyTunesRSS. Il s'agit d'un petit serveur Web écrit en Java qui vous laissera entendre vos tubes à partir de n'importe quel appareil disposant d'un navigateur Web. Téléphone mobile, PSP, vous vous retrouverez avec une interface qui vous permettra de faire des recherches dans votre bibliothèque. Vous pourrez au choix écouter les titres un à un ou créer des listes de diffusion sous la forme d'un fichier RSS. En clair, vous transformez votre collection musicale en un podcast (local). L'interface Web est en prime adaptée aux logiciels portables, ultra compacte. Simple et gratuit, MyTunesRSS est un bon moyen pour mettre à profit le WiFi et bronzer avec style. La PSP dans le maillot, c'est très tendance.

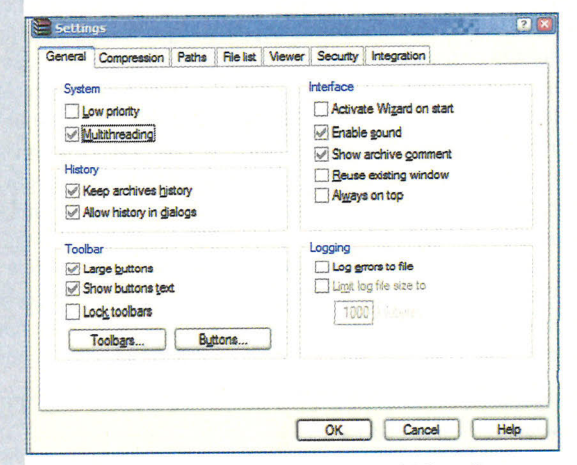


Ultra compact côté client, le tout a été pensé pour la PSP.

Winrar

- VERSION : 3.60 beta 4
- ÉDITEUR : Alexander Roshal
- LICENCE : Shareware
- URL : www.winrar.com

Ne croyez surtout pas que je sois en manque d'inspiration. Certes, Winrar est un grand classique, un indispensable qui ne mérite plus d'être cité tant je ne peux imaginer que vous ne l'utilisiez quotidiennement. Un gestionnaire d'archives capable d'ouvrir tous les formats existants et qui propose l'un des meilleurs taux de compression conjugué à une excellente fiabilité et une vitesse fulgurante, difficile de passer à côté. Vous ne trouverez que des fans aveugles de 7-Zip pour oser dire du mal de ce chef-d'œuvre. À quoi bon vous en parler ? À compter de la version 3.6, une grosse nouveauté fait son apparition : la gestion (très efficace) du multithreading. En clair ? Vos archives se compresseront beaucoup plus vite si vous disposez d'un processeur double cœur. Bon, pour la décompression pas de miracles, vous serez de toute façon limité par la vitesse de vos disques durs (quoiqu'en décompressant d'un volume vers un autre, vous gagnerez un temps précieux). 29 dollars pour une licence valable pour toutes les futures versions, c'est un cadeau.



N'oubliez pas de cocher la petite case multithreading, dans les options.

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
KM Player 2.9.1
Media Player Classic 6.4.9.0
VLC 0.8.5
Media Portal 0.2 RC4

• Lecteurs audio :
iTunes 6.0.3.5
Winamp 5.2
Foobar 2000 0.9
Deliplayer 2.50b1

• Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.5

• NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.5b5
Xnews 6.1.3

• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.3
MSN 8

• Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.10
POPFile 0.22.4
Arovax AntiSpyware 1.0.617
HijackThis 1.99.1
Autoruns 8.51

• Downloaders :
FDM 2.0
FlashGet 1.71
WinBITS 0.9

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.111
StyleXP 3.18
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.22
SmartFTP 2.0.996

• Browsers Web :
Firefox 1.5.1
Netcaptor 7.5.4

• Browsers d'images :
ACDsee 8.0
Futurix Imager 5.6
FastStone 2.27

• Tweakers :
X-Setup Pro 8
XP SysPad 7.0
Customizer XP 1.8.5

ABONNEZ-VOUS !

à joystick

Pour 2 ans,
22 numéros

ABONNEMENT IMMÉDIAT
01 44 84 05 50

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
Future
EXCLUSIF
SPORE
LE CRÉATEUR DES SIMS VA FAIRE DE VOUS UN DIEU
E3
PREMIÈRES IMPRESSIONS SUR LE PLUS GROS SALON DE JEUX VIDÉO DE L'ANNÉE
TESTS
• GUILD WARS FACTIONS
• HEROES OF MIGHT & MAGIC V
• HITMAN BLOOD MONEY
• AUTO ASSAULT
• RISE OF LEGENDS
• SIN EMERGENCE EP 1
• G.R.A.W.

pour vous
69 €
seulement
au lieu de 143 €

soit plus de
50 %
de réduction

1 an
de lecture gratuite !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PM83

☐ **OUI,** je m'abonne à **JOYSTICK** pour **2 AN/22 N^os** au prix de **69 €** au lieu de **143 €* soit plus de 50% de réduction.**

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

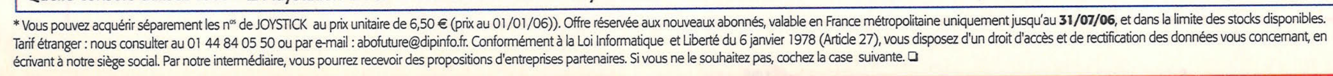
❑ Mme ❑ Mlle ❑ M.

Nom* : ____
Prénom* : ____
Société : ____
Adresse* : ____
Code Postal* : ____ Ville* : ____
e-mail* : ____
Téléphone* : ____
Téléphone portable* : ____
Date de Naissance* : ____ ____ ____

* Champs obligatoires

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postalà l'ordre de **Future**
❑ CB n° ____ ____ ____ ____
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____
Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac


* Vous pouvez acquérir séparement les n^os de JOYSTICK au prix unitaire de 6,50 € (prix au 01/01/06)). Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement jusqu'au **31/07/06**, et dans la limite des stocks disponibles. Tarif étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50 ou par e-mail : abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante. ❑



Mario Kart Source

APPUYEZ SUR LE CHAMPIGNON

Le plombier le plus connu de la planète va enfin quitter les consoles Nintendo pour débarquer sur PC. Tout ça grâce à une équipe d'amateurs qui travaillent comme des forcenés pour développer le mod Mario Kart Source (http://www.mks-mod.com/site/news.php) pour Half-Life 2. Le but étant de réaliser un portage de la version Nintendo 64 de Mario Kart avec quelques bonus en plus. Le mod n'en est qu'à ses débuts, mais le look des véhicules me remplit d'espoir. Elle est pour qui la carapace rouge ? Hein ? Pourkikellest ? Pour Faaskiiiiil ! (ndlr : elle est TOUJOURS pour Fask. Hin hin hin).



30 millions d'amis

DEVENEZ DRESSEUR DE BÊTES

Jeu massivement multijoueur basé sur le modèle économique Free to play, Edmons Online vient de passer dans sa phase bêta il y a peu de temps. Vous pouvez donc d'ores et déjà vous enregistrer sur le site officiel (www.eudemonsonline.com) pour tenter l'aventure. L'univers médiéval fantastique s'avère plutôt classique et permet d'incarner paladins, guerriers, mages, etc. Son principal attrait semble tourner autour des créatures qu'il est possible d'invoquer. D'ailleurs, je vous conseille aussi d'aller jeter un œil à Monster & Me (http://feature.mmosite.com/monsterandme) qui a subi une petite mise à jour début juin. Cet univers coloré au design tout mignon devrait être un bon moyen d'occuper votre femme pendant que vous vaquez à vos occupations. À moins que vous ne tombiez également sous le charme de ces charmantes petites bestioles à élever.



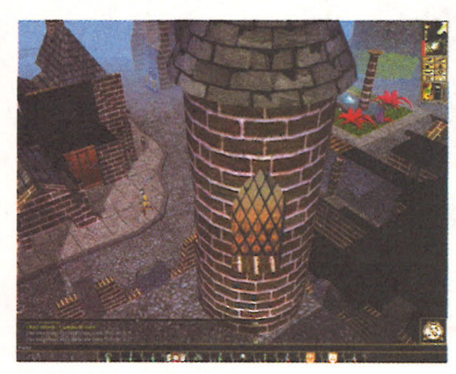
ÉDITO

BIEN QU'OBLIVION SOIT ESSENTIELLEMENT ORIENTÉ VERS LE JEU SOLO, IL DISPOSE D'UN BON NOMBRE DE MODS QUI AMÉLIORENT SES PERFORMANCES ET MODIFIE SON GAMEPLAY. HISTOIRE D'Y VOIR UN PEU PLUS CLAIR, NOUS VOUS AVONS CONCOCTÉ UNE SÉLECTION DES MEILLEURS MODS. NOUS N'AVONS PAS NON PLUS OUBLIÉ LES ACCROS DES MMO FREE2PLAY QUI AURONT DE QUOI S'OCCUPER PENDANT L'ÉTÉ ENTRE LEGEND OF ARES ET SPACE COWBOY.

Neverwinter Nights

LE BÂTARD REPREND DU SERVICE





Connu par de nombreux accros de Neverwinter Nights pour sa série de mods sur le Bâtard de Kosigan, Fabien Cerutti remet le couvert avec une nouvelle aventure. Un scénario qui devrait vous tenir en haleine durant 4 à 6 heures et promet du roleplay, des combats et une histoire riche où les choix du joueur seront déterminants. Pour profiter de tout ça, rendez-vous à cette adresse : http://nwvault.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=4948. Avec un NWN qui arrive en fin de vie, Fabien Cerutti (http://fabien.cerutti.free.fr/) désire terminer les aventures de son héros sur Neverwinter Nights 2. Il nous a même dévoilé ses idées concernant ce projet : « J'ai l'espoir de pouvoir créer un final du tonnerre en multijoueur (la série est solo pour l'instant) où les gens qui ont monté leur propre Bâtard pourraient jouer ensemble... et peut-être les uns contres les autres... ». Il aimerait aussi se lancer sur une BD inspirée de sa série. Le Bâtard de Kosigan n'est donc pas près de rendre l'âme.



Albatross 18

FAITES DU SPORT, MUSCLEZ-VOUS L'INDEX

Le golf c'est... pas très passionnant. Soyez honnêtes, combien d'entre vous s'éclatent sur un jeu de golf ? Personne, je le savais (ndlr : heuuu si, mais pas sur PC...). Mais qu'à cela ne tienne, un titre jouable exclusivement en ligne va changer votre perception de ce sport. Il se nomme Albatross 18 (www.albatross18.com) et il est disponible gratuitement en Free2play. Seulement quelques euros peuvent être déboursés afin de modifier l'aspect visuel de votre avatar. Bien entendu, rien n'est obligatoire. Pour le reste, le gameplay est dynamique, les personnages accumulent des points d'expérience et gagnent de nouveaux objets qui peuvent influer sur la vitesse du vent. Côté mode de jeu, il y a de quoi s'occuper avec des compétitions online en solo ou par équipes. Il est même possible de jouer à tour de rôle sur le même PC, façon hotseat, grâce au mode Familial. Il manque juste l'option qui permettrait de se dévisser la tête à coup de club et ça serait parfait.





Warhammer Online

ZÉRO TRACAS AVEC GOA

GOA vient d'annoncer officiellement son partenariat avec Mythic à propos de Warhammer Online. On nous promet un MMO localisé en français avec les dernières phases de bêta, traduit dans la langue de Molière, et des mises à jour et extensions disponibles simultanément aux US et dans l'Hexagone. Les serveurs devraient être non loin de Paris, là où sont gérés ceux de Dark Age of Camelot. Dis donc, ça promet tout ça ! Et la marmotte met le chocolat dans le papier d'alu. Il ne reste plus qu'à trouver le partenaire qui assurera la distribution du titre en Europe et de patienter jusqu'à la fin de l'année 2007 pour voir débouler Warhammer Online sur nos PC. En attendant, je vous laisse profiter du site européen (www.war-europe.com) fraîchement mis en ligne.

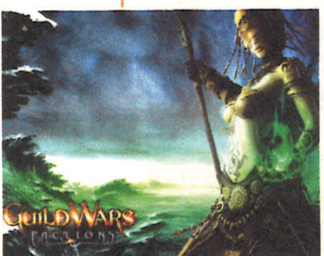




Guild Wars

COUP DE BALAIS

Dans un souci de maintenir ses serveurs « propres », ArenaNet a fermé plus d'un millier de comptes de Guild Wars. Les utilisateurs bannis utilisaient des programmes tiers tels que des bots qui leur permettent d'emmagasiner de l'argent et de l'équipement sans rester devant leur PC. Un classique que l'on retrouve dans tous les jeux online.



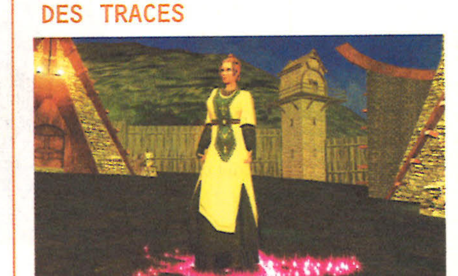
RF online

JOURNÉES PORTES OUVERTES

Sorti en mars dernier, le MMO RF Online n'a pas su séduire un très grand nombre de joueurs. Dans le but d'attirer ceux qui hésitent à franchir le pas, une offre d'essai de 10 jours a été mise en place depuis peu. Pour profiter de ces jours gratuits, il suffit de suivre ce lien : www.fileplanet.com/promotions/rfonline/trial. Au moins, ça laisse le temps de se faire une idée du titre en laissant sa carte bleue bien au chaud.

Dark & Light

LE CHIKUNGUNYA, ÇA LAISSE DES TRACES



Le MMO de NP Cube a enfin vu la lumière du jour ! Non, ce n'est pas un poisson d'avril foireux qu'on avait gardé en stock, Dark & Light (www.darkandlight.net) est réellement dispo pour tous et ce, depuis le 5 juin. Mais le lancement n'a pas été accueilli avec enthousiasme par la communauté. Déjà, le titre n'a pas été localisé, il est uniquement disponible en téléchargement en anglais. Ensuite, les joueurs doivent faire face à une liste de bugs de plusieurs kilomètres qui les empêchent de profiter pleinement de DnL. Enfin, un petit malin a découvert que l'EULA (les conditions d'utilisation que tout le monde zappe au lancement d'un jeu) est la copie conforme de ceux présents sur les titres de Sony Online Entertainment. Dans l'absolu, rien de grave, sauf qu'ici NP Cube a oublié de retirer SOE d'un paragraphe. Dommage ! Au moins, ça fait sourire, ce qui n'est pas le cas du prix du jeu qui s'élève à 54,99 dollars avec un abonnement mensuel de 14,99 dollars. Ce qui fait de Dark & Light l'un des MMO les plus chers du marché. Vous pouvez toujours opter pour une formule sans abonnement qui comprend quelques restrictions : il vous est alors impossible d'être chef de guilde ou d'être à la tête d'un fort et, pour vous équiper, il vous faut dépenser un crédit par objet, (quinze crédits valent 14,99 dollars). Dark and Light n'était déjà pas très populaire, mais là, ça risque de faire fuir les derniers intéressés.

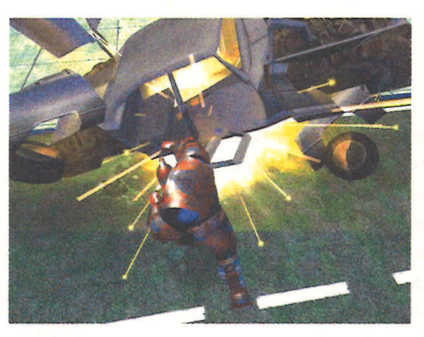


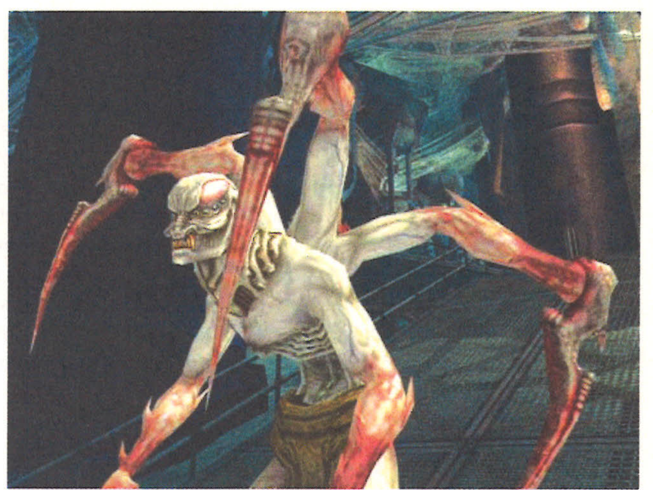


City of Heroes/Villains

ÇA VA FAIRE MAL

Depuis le temps qu'il se fait attendre, l'épisode 7 a enfin pointé le bout de son nez sur les serveurs des City of. Cette mise à jour était très attendue, surtout par les joueurs de City of Villains. Il faut dire qu'elle apporte plus de 300 quêtes dont des missions de destruction exclusivement réservées aux Villains. Il s'agit d'objectifs chronométrés au milieu d'un environnement destructible avec la possibilité de commettre des cambriolages, de harceler les civils et d'aller taquiner la police à coups de rayons psioniques. « Pas trop tôt ! », diront les plus aigris, car il s'agit du genre de contenu que l'on attendait légitimement depuis la sortie du titre.





Haut débit sans fil

UNE IDÉE LUMINEUSE

La société Maxtel prévoit d'implanter des bornes WiMAX sur des réverbères, afin d'apporter le haut débit sans fil partout en ville. Le WiMAX est une sorte de borne Wi-Fi aux performances nettement supérieures : transmission de données pouvant atteindre jusqu'à 70 Mo/s et dont la portée est de 50 km. Tout ça est déjà en test à Paris depuis peu et Julien Bellenger, chef du projet AnyMAX chez Maxtel, explique le but de l'opération : « Il s'agit d'équiper les lampadaires parisiens, de Lyon ou d'autres grandes villes en bornes WiMAX, que nous mettrons ensuite à disposition des FAI ». Apparemment le plus gros souci a été de trouver un système de batteries permettant suffisamment d'autonomie aux bornes. Les batteries en lithium-ion se rechargent donc sur les lampadaires lorsque ces derniers sont allumés à la nuit tombée. L'idée des panneaux solaires a été exclue à cause des problèmes de prise au vent que cela pouvait engendrer. Reste à savoir quand tout cela sera véritablement opérationnel, mais elle me plaît bien cette idée de me taper des parties de Mario Kart DS sur le Net pendant que je suis bloqué dans les bouchons.

Coupe du monde

LES MOBILES SE TIRENT LA BOURRE

La technologie des téléphones mobiles permet l'émergence d'un nombre croissant de jeux vidéo sur ce support. Si la quantité est notable, la qualité n'est pas souvent au rendez-vous. Mais ce marché en vogue va même jusqu'à investir la Coupe du monde de jeux vidéo qui se déroule du 30 juin au 2 juillet 2006 à Paris Bercy.
Une compétition mondiale va se dérouler sur le modèle N70 de Nokia avec Sonic en guise d'épreuve. Il faudra voir comment les Pro Gamers vont accueillir la nouvelle entre deux parties de Warcraft III et Counter-Strike.



PlanetSide : l'invasion

TROIS ANS DE RETARD

L'invasion, derrière ce nouveau titre pour PlanetSide se cache, non pas une énième extension, mais un pack. Il regroupe le titre de Sony Online Entertainement ainsi que ses add-on. L'unique particularité de cette compilation est d'offrir ce MMOFPS inspiré de Tribes entièrement en français pour 19,99 euros avec 30 jours de jeu gratuit compris. Une bonne initiative qui arrive tout de même trois ans après la sortie de PlanetSide en anglais. Mieux vaut tard que jamais, comme dirait l'autre, mais on se demande si quelqu'un sera encore intéressé.





Lineage II
CHRONICLE 5 OATH OF BLOOD

OATH OF BLOOD, DISPONIBLE DEPUIS LE 1ER JUIN EN CORÉE, EST LE PETIT NOM DONNÉ À LA CINQUIÈME CHRONIQUE DU MMO LINEAGE II. PRÉPAREZ VOTRE CARTE BLEUE CAR VOUS RISQUEZ FORT DE REPLONGER DANS LE MONDE D'ADEN TANT LES CHANGEMENTS SONT ALLÉCHANTS.



Printesa au fond, et son sympathique démon en premier plan ont déjà été battus sur le serveur test coréen il n'y a pas si longtemps.

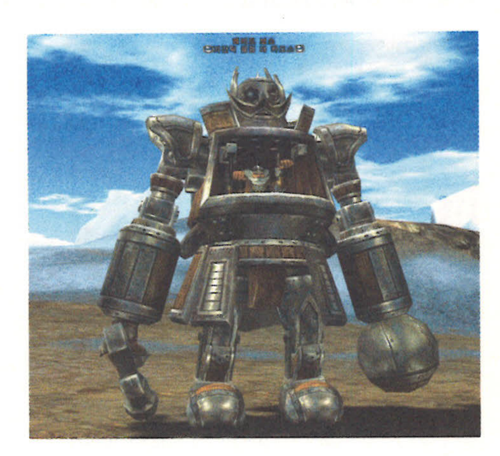


Histoire de faire baver, NCsoft a placé l'épée démoniaque Zariche à l'écran de loading. J'suis sûr que c'est moins impressionnant sur un nain.

Chaotique semble être le maître mot de cette cinquième extension gratuite dont le ton est donné dès l'écran de login. Terminé la musique joyeuse et entraînante derrière un décor coloré et place à un champ de bataille dévasté agrémenté d'un thème musical beaucoup plus sombre. Côté amélioration, l'évolution du niveau maximum au level 80 donne logiquement naissance à de nouveaux sorts ainsi qu'à des territoires et donjons flambant neufs. On note également des changements au niveau de la gestion des clans avec des niveaux supplémentaires donnant accès à des set d'armures et des titres pour les membres tels que Seigneur, Monarque, etc.
Mais deux points bien précis se démarquent des diverses améliorations habituelles. Premièrement, il s'agit du système de combat qui devrait modifier de manière assez radicale la façon d'appréhender un ennemi. Toutes les classes sont désormais placées par catégories : mages offensifs, mages défensifs, guerriers, chevaliers, etc. NCsoft souhaite que tout le monde possède une bête noire. Par exemple, le Prophet (mage défensif) peut désinvoquer la créature d'un Summoner (mage offensif) d'un seul geste. C'est assez radical mais ça promet un jeu du chat et de la souris assez rigolo pendant les affrontements PvP.

SERIAL KILLER

Le deuxième atout de Oath of Blood est l'implémentation de Zariche. Une épée démoniaque, unique par serveur, qui peut être récupérée de



manière aléatoire sur l'une des créatures qui peuplent le monde d'Aden. Sur le papier, NCsoft n'a pas lésiné sur les effets lorsque l'épée apparaît dans le monde : le ciel s'obscurcit, la terre tremble et une annonce est lancée sur le channel général en jeu. Mais gare au revers de la médaille : une fois l'arme lâchée par un monstre, elle s'équipe automatiquement sur le joueur qui la ramasse et lui donne le statut d'un personnage chaotique. Histoire de corser les choses, l'épée ne peut être donnée, retirée ou détruite. De plus, aucune personne ne peut vous lancer de buffs ou des soins. Vous êtes seul au monde et assoiffé de sang. Si vous ne tuez pas d'autres joueurs, l'épée finit par disparaître, même si vous ne vous connectez plus avec votre perso. Cette chasse à l'homme reste tout de même un moment fun puisque les contraintes dûes *à la mort sont annulées : plus de pertes de points* d'expérience, d'objets dropés ou de score de PK qui augmente lorsque vous affrontez d'autres joueurs.



TAPEZ EN RYTHME

Un nouveau challenge pour les joueurs débarque dans cette cinquième chronique, il s'agit de Printesa. Un boss qui demande une certaine stratégie pour en venir à bout et non uniquement le nombre de participants. Il faut d'abord accomplir une série de quêtes pour accéder à son repaire. Le boss s'installe alors à un orgue et commence à jouer une musique influençant le combat pendant que les joueurs affrontent un démon fraîchement invoqué. Ça promet !

Il ne reste plus qu'à connaître les statistiques exactes de l'arme en question car seul contre tous, elle a intérêt à être mortellement efficace. Malheureusement, pour profiter de toutes ces bonnes choses il faut s'armer de patience puisqu'aucune date officielle n'a été annoncée pour l'arrivée de Chronicle 5 sur nos serveurs, pauvres Occidentaux que nous sommes. Selon certaines rumeurs, il ne faut pas l'attendre avant la fin de cette année.

CYD

Space Cowboy Online
LE MEILLEUR PILOTE DE L'OUEST

DÉSOLÉ DE BRISER VOS ESPOIRS D'ENTRÉE DE JEU MAIS SACHEZ QUE SPACE COWBOY ONLINE N'A STRICTEMENT RIEN À VOIR AVEC LA SÉRIE ANIMÉE COWBOY BEBOP. JE COMPRENDS QUE LA DÉCEPTION SOIT GRANDE MAIS, SOYEZ FORT, ÇA VAUT QUAND MÊME LE COUP DE TENTER L'AVENTURE.



Gardez un œil sur vos munitions, ça descend relativement vite quand on laisse son index posé sur le bouton de la souris.



Pensez à faire quelques emplettes en ville pour remplir les soutes de votre vaisseau de cadeaux explosifs.

Développé par Masangsoft, ce MMO gratuit s'avère assez original pour un titre du genre puisqu'il vous place aux commandes d'un avion de chasse futuriste. L'appareil se dirige au doigt et à l'œil à l'aide de la souris. Ce qui permet de suivre sa cible avec précision. Un simple clic, droit ou gauche, permet de mitrailler ou d'envoyer des missiles. Il est également possible d'utiliser un boost de vitesse et d'effectuer des tonneaux afin d'éviter les tirs adversaires, tout ça grâce au clavier. Cette prise en main rapide permet de se concentrer uniquement sur le combat et ça fonctionne plutôt bien puisque dans le feu de l'action on oublie presque qu'il faut ravitailler son appareil en fuel et munitions. Bon ça va, je ne dois pas être le seul à m'être exploser au sol parce que mes réservoirs étaient vides. Il fallait bien tester les conditions de la mort. Aucune pénalité et vous réapparaissez directement en ville. Voilà une bonne occasion d'admirer son pilote, c'est d'ailleurs le seul endroit où il est possible de le diriger. Histoire d'acheter de l'équipement (radar, armement...), des compétences ou pour personnaliser son vaisseau. Le reste du temps se déroule dans les airs, à percer les boucliers et les blindages des adversaires contrôlés par l'ordi ou d'autres joueurs. Ici, on ne perd pas son temps à *blablater*.





PLAISIR IMMÉDIAT

Les premiers pas dans cet univers de science-fiction montrent que l'action prime sur le reste. À peine quelques secondes en jeu et vous voilà propulsé pour accomplir votre première mission. Les objectifs restent classiques et ne demandent pas beaucoup de neurones pour en venir à bout. Il suffit de débouler dans la zone adéquate, de repérer sa cible et de balancer ses missiles. Ce n'est pas forcément un point négatif mais autant que certains soient prévenus : Space Cowboy ne fait pas dans la dentelle. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'offre pas de combats un minimum tactiques. Tout se joue au niveau des poursuites et de la manière dont vous gardez votre cible en vue. Ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît surtout lorsque votre adversaire commence à se servir du décor pour vous semer. Pour passer d'un environnement à l'autre, ville comprise, il suffit de voler à travers une borne de téléportation en forme de cercle. Pour les trouver, un simple coup d'œil sur la map et c'est gagné. L'ensemble manque peut-être un peu de vitesse, mais ça n'empêche pas de se laisser facilement prendre au jeu. À défaut d'en mettre plein les yeux au niveau de la réalisation, Space Cowboy (http://sco.gpotato.com/) devrait vous satisfaire, en tout cas à court terme. En plus, sachez que votre compte Fly for Fun fonctionne également avec Space Cowboy. Et au moins, il a le mérite de proposer autre chose que des oreilles pointues et des petits barbus renfrognés qui se tapent dessus...

CYD



Legend of Ares

VIOLENCE GRATUITE

EN CE MOMENT, IL SUFFIT DE TAPER DANS UN ARBRE POUR MOURIR ÉTOUFFÉ SOUS UNE TONNE DE MMO. ET SI LE POIDS EST LÀ, LA QUALITÉ RESTE ENCORE SOUVENT À DÉSIRER... EN CREUSANT UN PEU ON TROUVE CEPENDANT ENCORE PAS MAL DE BONNES SURPRISES, DES TITRES MÉCONNUS QUI SE RÉVÈLENT AGRÉABLES À JOUER.

Eh oui ! Un MMO de plus à vous mettre sous la dent. Legends of Ares (http://legendofares.netgame.com) est son petit nom et il est actuellement en open beta. Autant être honnête tout de suite, ce titre n'a rien d'exceptionnel et peut paraître plutôt vieillot au niveau du moteur graphique. Mais il ne faut pas trop en demander car il sera gratuit lors de sa sortie. Enfin quasiment, puisqu'il est basé sur le modèle économique Free2play. C'est-à-dire que le client est téléchargeable sans débourser un centime et aucun abonnement mensuel ne vous sera demandé.
Par contre, vous pouvez tout de même passer par le système de boutique pour dépenser quelques euros afin d'acheter de l'équipement à votre avatar. Niveau contenu, le principal attrait du titre est le PvP (affrontement entre joueurs) puisqu'une sombre histoire entre deux dieux a plongé le continent d'Arabic dans la guerre. Un conflit qui divise l'Alliance et l'Empire dès la création de votre perso. Chacune des deux factions propose le même type de classe parmi quatre (Knight, Sorcerer, Archer, Spearman). Au moins tout le monde est logé à la même enseigne. Au menu des réjouissances : guerres entre guildes, prises de territoires et système d'honneur et de rang lorsque l'on tue un joueur ennemi. S'emparer de certains lieux permet d'obtenir des bonus, dont on ne connaît pas encore tous les détails, pour sa faction et devrait influer sur la progression de l'histoire. Il y a donc un réel intérêt à se mettre sur la tronche.



Histoire de ne pas perdre de temps à marcher, des PNJ peuvent vous transporter instantanément vers des lieux bien précis.

UNE FORMULE QUI ACCROCHE

Toute cette boucherie n'est possible que sur des territoires précis. Pas de panique donc, personne ne viendra vous trancher la gorge pendant vos premiers pas dans l'univers. Pour vous préparer à affronter les autres joueurs, rien de mieux que la bonne vieille méthode du grinding : massacrer des monstres en boucle pendant des heures. C'est malheureusement le meilleur moyen d'augmenter rapidement la puissance de votre perso et de l'équiper. Chaque gain de niveau permet de dépenser des points dans des arbres de compétences afin d'améliorer un sort ou d'en apprendre un nouveau, exactement comme dans Diablo 2. Il y a tout de même quelques quêtes à accomplir donnant l'impression de suivre une histoire en éclatant des monstres. Mais de ce côté-là on reste dans le classique avec des missions de facteurs où il faut apporter un objet à un PNJ (Personnage Non Joueur) qui n'a jamais le temps d'aller le chercher lui-même. Comme d'habitude, on se demande comment le monde pouvait tourner sans votre arrivée, vu qu'il n'y a jamais un garde pour tuer le vilain scorpion qui terrorise la population ou pour apporter le sac de patates au fermier du coin. Bref, ne vous attendez pas à trouver dans Legend of Ares la révolution des MMO gratos, mais il se laisse jouer tranquillement et permet de passer de bons moments si on accroche un tant soit peu au système de leveling. Au moins, vous n'aurez aucun mal à trouver d'autres joueurs pour organiser de petites parties de chasse entre amis.

CYD







Une limite de poids oblige souvent un retour en ville pour vider son inventaire. On finit d'ailleurs par laisser du matos sur la route tellement il y en a.

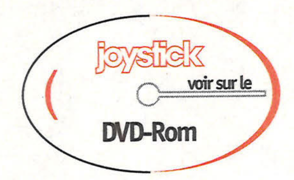
THE ELDER SCROLLS IV
OBLIVION

MODS & TRAVAUX



Oblivion, terre de miracles, monde virtuel et virtuose effaceur de vie sociale. Oblivion, univers anxiogène, toujours prêt à surprendre son utilisateur avec une sauvegarde corrompue ou un freeze sauvage. Oblivion enfin, support sublime d'améliorations diverses. Il n'aura pas fallu longtemps à la communauté des modders pour proposer ses plus belles créations...

PAR CHRIS





Les prétendants au titre de meilleur mod « aquatique » sont nombreux. Dans tous les cas, le rendu de l'eau est superbe.

Le sourire éclatant après 70 heures d'Oblivion sans un retour sous Windows, vous pensez être à l'abri de toute mésaventure... Méfiez-vous : le titre de Bethesda a su mettre à genoux les machines les plus stables, et tirer des larmes aux joueurs les moins prudents. Une règle d'or s'impose : effectuer régulièrement une copie des sauvegardes que l'on trouve dans C:\Documents and Settings\(Nom utilisateur)\ Mes documents\ My Games\Oblivion. Le fichier oblivion.ini qui se trouve dans le même répertoire gagne également à être préservé via Ctrl-c/Ctrl-v au cas où vous décideriez de le tweaker un peu (un sujet qui mériterait un petit dossier à lui tout seul). Ces précautions prises, vous pourrez essayer à votre convenance les mods que nous vous présentons, classés ici par catégories. Ce classement hautement subjectif des meilleurs modifications/améliorations/utilitaires actuellement disponibles pour Oblivion doit être appréhendé sagement. Pour minimiser les risques de conflit, n'installez pas de mods du même type, évidemment, et lisez les fichiers readme.txt (en anglais, malheureusement) présents dans chaque fichier .rar ou .zip. Ils vous seront très utiles.

NOTES :

- Les mods étant développés à la base pour la version anglaise du jeu dans 99 % des cas, ne vous étonnez pas, en les installant sur un Oblivion français, de découvrir dans certains cas des textes non traduits.
- Ces mods ont été prévus pour la version de base du jeu. Rien ne garantit leur compatibilité si un patch est installé. Les mods évoluant constamment, vous trouverez toutefois, le cas échéant, de nouvelles versions de ceux-ci sur Internet.
- Les fichiers .esp s'installent dans le répertoire \Data\ d'Oblivion et doivent être validés via le menu Data Files (Fichiers de données), dans la fenêtre de lancement du jeu, pour fonctionner.
- Sites recommandés : www.tessource.net, http://planetelderscrolls.gamespy.com ou encore www.tescreens.be/oblivionmodwiki.

DE L'INTÉRÊT DES PIXEL PIPELINES

Cette première section, la plus importante, regroupe ce qui nous intéresse tous, nous autres joueurs attirés par la superficialité : des textures améliorées. Pour évoluer dans un monde toujours un peu plus beau et interagir avec des personnages esthétiquement irréprochables...

1/ Landscape LOD Texture Replacement (v1.0)
Certainement le pack de textures le plus downloadé. Ce mod remplace les textures « paysage lointain » originales du jeu (1024x1024) par d'autres, d'une résolution deux fois plus élevée (2048x2048). Cela atténue l'effet de flou parfois très laid que l'on peut voir en arrière-plan, sur les flancs de montagne notamment.

2/ Landscape LOD Texture Replacement Border Regions (v1.0)
Petit frère du mod précédent, ce spécial « frontières » améliore le rendu des régions limitrophes de la province de Cyrodiil, en utilisant exactement la même technique de travail sur les textures.

3/ Landscape LOD NormalMap Fix (v1.0)
Améliore encore un peu le rendu des paysages lointains, en atténuant notamment les effets de « taches noires » sur le sol.

4/ Natural Faces (v0.9)
Améliore le rendu des visages des PNJ de toutes les races dans le jeu (textures plus fines, traits mieux dessinés...). Forcément indispensable.

5/ Jarrod's Oblivion New Texture Mod (v1.0)
Déjà connu pour ses mods sur Morrowind, Jarrod récidive ici en proposant un pack de textures impressionnant, qui modifie herbe, pavés, rochers etc. Un travail de titan. Note :



Natural Faces (v0.9). Un regard plus franc, des lèvres mieux dessinées, un grain de peau plus fin... Merci Natural Faces !



Jarrod texture. Jarrod n'est pas seulement le héros multi-facettes d'une série télé à succès. On lui doit également un pack de textures d'une qualité bluffante, au cas où vous ne trouveriez pas le jeu assez beau...

un patch accompagne ce mod.

6/ Oblivion Texture Replacer: Landscapes 1024 (v1.0)

Après Jarrod, Qarl. Ce moddeur, bien connu lui aussi, ne pouvait manquer de proposer son propre pack de textures. Le résultat est bluffant - mais assez gourmand en ressources - et le choix entre les deux packs concurrents excessivement rude. Note : un patch accompagne ce mod.

7/ Capucine's Character Expansion (v1.2)

Ce mod en réunit en fait trois autres : Capucine's Eye Selection, Capucine's New Hair et Capucine's Colourable Beast Hair. Autrement dit, vous disposez de nouveaux yeux et de nouvelles coupes de cheveux pour optimiser l'apparence de vos personnages, lors de leur phase de création.

8/ Natural Environments (v1.1)

Ce mod transforme le rendu global du jeu en lui appliquant des couleurs plus chaudes (principalement), mais aussi en modifiant le rendu de l'eau, en redéfinissant les conditions météo etc. De quoi changer radicalement le feeling du jeu.

9/ Better Water (v1.1), Better Imperfect Water (v1.10), Advanced Water Modification (v1.0)

De nombreux mods proposent des modifications concernant le rendu de l'eau dans Oblivion. En voici trois, qui proposent chacun leurs propres réglages (transparence de l'eau, effets de réflexion sur la surface etc.). À vous de choisir.

10/ Better Nightsky (v1.2)

Comme son nom l'indique, ce mod propose d'améliorer le rendu du ciel la nuit (lune, voie lactée...). Plusieurs choix de textures sont proposés.

11/ Better Grass Texture without tiling (v1.0)

Le rendu de l'herbe, au loin, présente une répétition de motifs qui paraîtra aux yeux de certains assez peu naturelle. Ce mod corrige cet effet et donne l'impression d'une herbe plus naturellement uniforme.



Better Nightsky : les joueurs atteints d'hémophilie porphyrique accorderont dans le jeu une importance particulière à l'apparence du ciel, la nuit...

Capucine
Désormais célèbre pour son statut de fille dans une communauté pleine d'hormones, Capucine est une moddeuse de talent, dont la collection d'yeux et de coiffures...





Qarl texture. Bien décidé à ne pas laisser Jarrod lui piquer la vedette, Qarl propose son propre pack de textures. Cette simple route pavée, dans Cheydinhal, est tout simplement magnifique.

12/ Better Gold (v1.0)

Les pièces d'or sont plus jolies ! Un mod parfaitement accessoire qui ravira les numismates...

13/ Illumination Within (v1.0)

Ce mod donne l'impression que les habitations sont éclairées de l'intérieur la nuit. Selon leur type (guilde, église, boutique...) les habitations sont illuminées à différentes heures, et proposent des types d'éclairages spécifiques.

OPÉRATION IMMERSION

Omniprésente, l'interface de jeu est d'une importance toute particulière dans un jeu comme Oblivion. Afin d'augmenter son côté pratique et d'améliorer son esthétique, voici quelques mods essayés et adoptés par des milliards de joueurs à travers la galaxie. J'exagère si je veux...

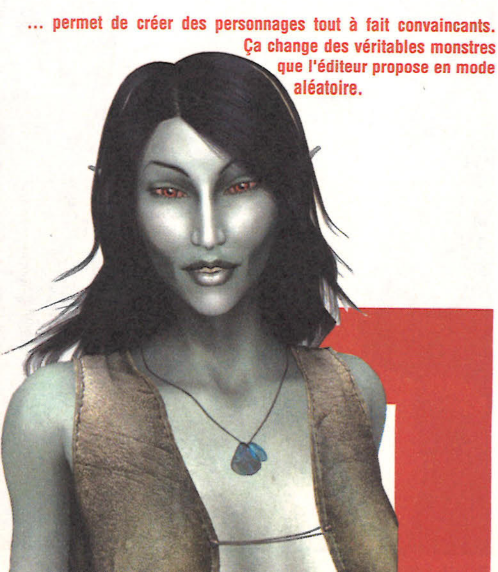
14/ BTMod (v2.20)

Modifie en profondeur l'interface de jeu en proposant une carte plus large, des menus d'inventaire plus pratiques, la possibilité de gérer les marqueurs de la boussole etc. Très utilisé.

15/ Elven Cartographers - Maps & Icons (v1.0)

Change radicalement la carte du monde, colorée en bleu et vert, ainsi que, plus subtilement, l'apparence des icônes que l'on trouve dessus. Variante : Color Map Mod (v1.1). Une carte colorée déjà présente dans le BTMod.

... permet de créer des personnages tout à fait convaincants. Ça change des véritables monstres que l'éditeur propose en mode aléatoire.

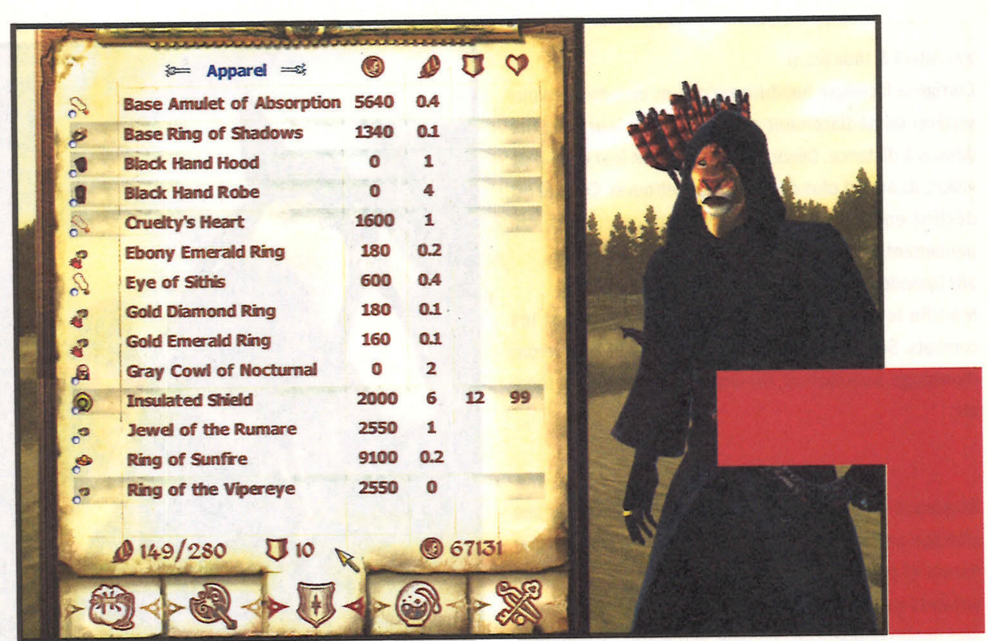




Illumination. Suite à l'installation du mod Illumination Within, certains joueurs signalent quelques textures corrompues (apparemment à la fin de la quête principale). Les plus frileux attendront une nouvelle version.



Immersive Interface. Un tantinet intrusives, les informations visibles à l'écran se font tout à coup plus discrètes grâce à l'Immersive Interface. Un effet de transparence peut même être appliqué.



BTMod. Hop, fini les menus qui n'affichent que quelques objets par page (un héritage du portage Xbox 360). Avec le BTMod, Oblivion se rapproche davantage d'un vrai jeu PC.

16/ Crosshair Size Reduction (v1.1)
Réduit la taille de la croix de visée, au centre de l'écran à 60% de sa taille originale. L'œil, en mode furtif, est également de taille moindre.

17/ Third Person Crosshair Alternative (v1.0)
Ajoute une croix de visée lorsque vous êtes en vue à la troisième personne.

18/ Immersive Interface (v1.03)
Réduit la taille des informations visibles à l'écran (barre de vie, de mana, icône des sorts et des armes, boussole...). Vous avez également la possibilité d'organiser votre HUD de la façon qui vous convient le mieux.

19/ No more annoying messages (v1.2)
Empêche certains messages facultatifs de s'afficher, et plus particulièrement l'horripilant loading qui apparaît à chaque chargement de zone.



Oscuro. Les mods qui modifient le niveau et le comportement des ennemis sont certainement les plus intéressants. Ils changeront votre façon d'appréhender Oblivion.

EN QUÊTE DE COHÉRENCE

Un des plus gros défauts d'Oblivion, et, en tout cas, un de ses aspects les plus décriés, concerne le système de « leveling » du jeu. Le niveau des ennemis, leur puissance, évolue en effet en même temps que vous, et même les armes ou armures que vous récupérez augmentent en valeur de façon tout à fait artificielle. Les mods suivants permettent de corriger à différents niveaux ce parti pris loin de faire l'unanimité.

20/ Oscuro's Oblivion Overhaul (v1.23)
Plébiscité par la communauté des joueurs américains, OOO, de son petit nom, modifie une foule de paramètres (niveau fixe des ennemis, I.A. remaniée, emplacement et rareté de certains types d'objets revus et corrigés etc.). Un mod radical qui bouleverse l'expérience de jeu et rend l'univers bien plus crédible (deux versions sont disponibles : une LITE et une FULL. Voir les readme pour plus d'informations). Seul désagrément : il est conseillé de commencer une nouvelle partie pour en profiter pleinement.

21/ Quest Award Leveling (v1.55)
Oblivion adapte la valeur de certains objets de quête à votre niveau. Ainsi, un objet récupéré alors que vous êtes niveau 4 sera moins intéressant que si vous aviez mis la main dessus au niveau 9 ou 16. Ce mod fait évoluer les objets que vous récupérez au fil du temps afin que vous ne soyez jamais perdant.

No Obsolete. Lorsque vous atteignez un niveau assez élevé, le moindre bandit pouilleux possède un matos de fou. No Obsolete Loot and Enemies (entre autres mods) corrige le problème brillamment.

22/ NPC Static Level
Ce mod définit le niveau des PNJ dans le jeu, sans que celui-ci soit lié au niveau que vous avez. Par exemple, les combattants de l'arène sont level 18 au minimum, 25 au maximum et le Champion level 30. Vous ne pourrez plus devenir Grand Champion au level 4...

23/ Les enchantements de Morvayl (v1.7)
Un mod en français, champagne ! Ce dernier revoit en profondeur de multiples aspects du jeu : efficacité des armes, rareté des objets, équilibrage du niveau de certains types d'ennemis etc.

24/ No Obsolete Loot and Enemies (v1.1)
Ce mod empêche que, lorsque vous atteignez un certain niveau, certaines catégories d'ennemis disparaissent comme par magie. Les loots sont également plus aléatoires. Simple et efficace !

MODIFICATIONS DU COMPORTEMENT

La façon dont réagissent les ennemis et les diverses créatures du jeu compte pour beaucoup dans l'immersion, et a une influence directe sur l'implication du joueur. Les mods suivants « tweakent » les réactions des PNJ de façon à rendre leur comportement plus naturel.

25/ Natural Wildlife (v1.3)
Modifie le comportement des créatures sauvages du jeu (rats, loups, crabes etc.), qui ne vous attaquent plus systématiquement. La plupart seront agressives si vous les attaquez, ou passez près d'elles, d'autres vous laisseront tranquille... Ce mod est inclus dans Oscuro.

26/ No Psychic Guards (v1.2)
Réduit le rayon de perception des gardes, parfois capables de vous entendre agresser quelqu'un dans le sous-sol d'une demeure fermée alors qu'ils se trouvent à deux pâtés de maisons de là.

27/ Attack & Hide (v2.1)
Corrige la fâcheuse habitude qu'ont les ennemis de vous repérer immédiatement après que vous leur ayez tiré dessus à distance. Désormais, en quittant leur champ de vision, ils auront plus de mal à vous retrouver. Ce mod est décliné en trois versions (easy, medium et hard) qui permettent de se dissimuler plus ou moins facilement.
28/ Lyrondor's Combat Behavior Modification (v2.1d)
Modifie le comportement des ennemis pendant les combats. Selon leur type et leur puissance, ils bloqueront davantage, esquiveront, tenteront des attaques en force etc.

LE CHEVAL, C'EST MON DADA

Nombreux sont les joueurs qui éprouvent dans le jeu une affection particulière pour la monture qui les emmène par monts et par vaux sans jamais se plaindre. Les mods suivants sont tous dédiés à ce que certains appellent la plus noble conquête de l'homme, et d'autres un bon steak saignant.
29/ Call Steed (v3.0a)
Permet de faire venir à vous votre cheval, où qu'il soit. Ce mod n'est, en tout cas dans cette dernière version connue, pas compatible avec le Horse Armor Pack officiel de Bethesda.
30/ Saddle Bags (v2.2a)
Transforme votre cheval en coffre itinérant en le dotant de sacoches virtuelles. Très pratique, mais attention de ne pas perdre votre monture, ni de la laisser se faire tuer.
31/ Horse Commands (v1.41)
Permet de donner des ordres simples à votre cheval : Follow (il vous suit), Call (il se rend à un point déterminé) ou bien Caution (il vous suit, mais de loin). Ce mod ne fonctionne pas avec les chevaux volés. Il est déconseillé de l'utiliser en même temps que Call Steed.
32/ Better Horse Eyes (v2.0)
Les yeux (globuleux et pas très beaux) de tous les chevaux du jeu sont sensiblement améliorés : différentes couleurs sont utilisées, et les yeux réfléchissent de façon ténue la lumière ambiante.
33/ Horses Turn Faster (v1.0)
Un mod qui, comme son nom l'indique, permet de faire tourner plus rapidement votre cheval lorsque vous lui demandez d'aller dans une direction.



Slof Horses. Dessinateur de talent, Slof a recolorisé les principaux chevaux du jeu. Vous pouvez découvrir un large éventail de ses créations sur le www.slofshive.co.uk.

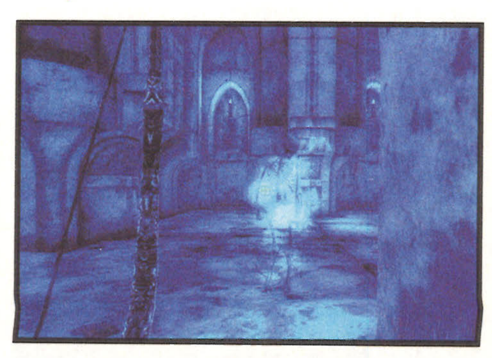
34/ Horse AI (v1.1a)
Permet de voler un cheval et, si vous n'avez pas été repéré, d'en devenir le propriétaire (les gardes ne vous arrêtent plus lorsque vous passez à côté d'eux). Votre niveau de discrétion est pris en compte lors du vol de la monture pour décider de votre réussite. Ce mod peut être considéré comme abusif.
35/ Horses stay put (v1.0)
Désormais, les chevaux volés restent sur place, et ne repartent plus vers leur écurie lorsque vous les laissez seuls. Ce mod peut être considéré comme abusif.
36/ Slof's Horses (v1.0)
Grâce à ce mod, l'apparence des chevaux que le joueur est susceptible d'acheter dans le jeu est unique. L'auteur a redessiné la robe de chacun d'entre eux. Incompatibilités connues : Better Horse Eyes - mais Slof modifie lui aussi les yeux - et Horse Armor Pack.
37/ Where's my Horse (v1.0)
Ce mod permet de faire apparaître sur la boussole un marqueur qui indique dans quelle direction se trouve le dernier cheval que vous avez monté.

UN ÉPILOGUE DANS LA DIVERSITÉ

Évidemment, ce dossier n'est pas exhaustif. Des dizaines de mods sont encore dignes d'intérêt (l'impasse a été faite sur ceux liés au vampirisme, sur les textures exclusives d'armes ou d'armures etc.). On se consolera avec ce florilège de mods indispensables - ou peu s'en faut - pour terminer.
38/ Patch Non Officiel Oblivion (PNOO spécial VF - v1.6)
Possesseurs de la version française d'Oblivion, voilà le patch miracle à côté duquel vous ne pouvez pas passer. Fruit du travail acharné de passionnés, ce mod multiple corrige de nombreux dialogues, répare certaines quêtes buggées, modifie l'interface etc. On applaudit Wiwiland et sa communauté.
39/ Khajiit Night Eye Toggle (v1.1)
La vision nocturne des Khajiit reste valide autant de temps que vous le désirez. Plus besoin de la réactiver manuellement toutes les deux minutes lors des longues explorations souterraines.
40/ Feletheus Aspar [Merchant] (v1.0)



Attack and hide. Amoureux de l'ombre, vous pourrez vous y réfugiez avec davantage de facilité avec Attack & Hide. Un mod dédié aux assassins et aux voleurs.



Khajiit Night Eye.
Indispensable pour tous les Khajiit, le mod Night Eye permet de conserver cette vue aussi longtemps que voulu. Logique pour une compétence primaire « infinie ».



Deadlier Sneaking. Essayé et adopté par les joueurs fourbes qui aiment attaquer dans le dos, Deadlier Sneaking rend le jeu furtif vraiment efficace. Sans être abusif, ce mod procure un réel avantage.



Dark Rose Armor. Par manque de place, ce dossier a fait l'impasse sur les armes et armures exclusives texturées par des amateurs. Voici tout de même, pour le plaisir des yeux, la Dark Rose Armor (Google est ton ami).



Short grass. Le mod Short Grass réduit la taille de l'herbe (en fait la végétation au sol en général), mais il est loin de la faire disparaître. La preuve en image.

Fait apparaître un marchand dans la maison abandonnée d'Anvil. Ce dernier peut recharger les objets magiques, réparer les armes et armures, possède 15000 golds et peut tout vous racheter, sauf les objets volés. Ce mod peut être considéré comme abusif.

41/ Deadlier Sneaking (v1.1)

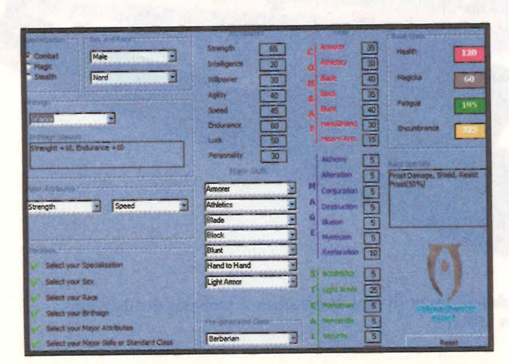
Définit précisément les dégâts que vous infligez en mode furtif. Ces derniers sont liés à votre niveau de discrétion (novice, apprenti, compagnon, expert ou maître) et varie de x2 à x6 pour les attaques à distance, et de x4 à x12 pour les attaques au corps à corps.

42/ Chase Camera Mod (v1.01)

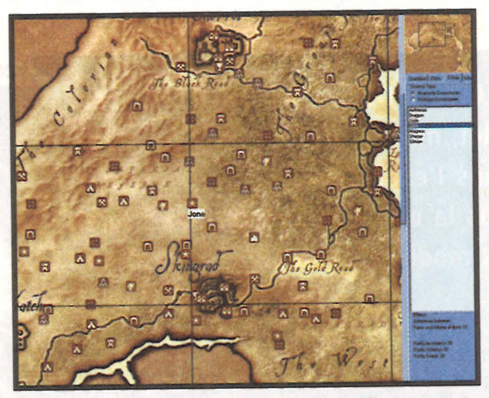
Modifie le comportement de la caméra lorsque vous êtes en vue troisième personne (plus de délai lors des rotations, caméra plus stable etc.). La caméra de base est plus « souple ». Question de goût.

43/ Short Grass V2 (v2.0)

Diminue la taille de l'herbe. Aucun véritable avantage esthétique, mais cela permet d'y voir un peu plus clair et, surtout, de gagner quelques précieuses images par seconde.



Character Wizard.
Ne vous laissez pas démoraliser par l'interface spartiate d'Oblivion Character Wizard : cet utilitaire peut vous faire gagner un temps précieux.



Interactive Map. En dévoilant tous les secrets de Cyrodiil, la carte « interactive » est un immense spoiler graphique que l'on ne doit utiliser qu'en dernier recours.

44/ Trainaholic (v1.0)

Les maîtres d'une discipline, dans le jeu, ne peuvent pas vous entraîner plus de cinq fois par niveau. Ce mod repousse cette limite à 10, 15 ou 20 sessions d'entraînement par niveau (choisissez un des trois fichiers fourni). Ce mod peut être considéré comme abusif.

45/ Arena Loot (v1.1)

Vous permet de fouiller les adversaires que vous avez vaincus dans l'arène, et de récupérer leur matériel (armes et armures). Ce mod peut être considéré comme abusif.

46/ Movable Bodies (v1.0)

Vous permet de traîner les cadavres, ainsi que certains objets lourds.

47/ Dynamic Health Regeneration

Si vous êtes blessé, votre barre de vie se remplit petit à petit lorsque vous n'êtes plus en train de combattre. Ce mod peut être considéré comme abusif.

48/ Bounty reduction over time (v1.1)

Les voleurs/assassins apprécieront ce mod qui incite les gardes à oublier leurs crimes au bout d'un certain temps. Évidemment, on vous oubliera plus vite si vous volez une pomme que si vous tuez quelqu'un. Ce mod est décliné en trois versions. Il peut être considéré comme abusif.

49/ All +5 Attributes Modifiers

Systématise les bonus maximum (+5) sur vos caractéristiques lors des passages de niveau. Ce mod peut être considéré comme abusif.

50/ Oblivion Character Wizard - utilitaire (v1.1)

Ce petit utilitaire vous permet de créer virtuellement un nouveau personnage, et de voir directement s'afficher ses attributs et caractéristiques. Excessivement pratique.

51/ Interactive Map of Cyrodiil - utilitaire (v1.5)

Équivalent du cartographe de WoW, cette carte interactive vous signale tous les endroits intéressants à visiter. Les cartes des villes sont également présentes. À utiliser avec modération.

52/ Oblivion Cats (v0.2b)

Grand amoureux des félins de 3 à 6 kilos, je ne pouvais que terminer ce dossier sur le mod le moins utile, Oblivion Cats, qui rajoute des chats un peu partout dans le jeu. Les plus cruels d'entre vous seront ravis de savoir que ces derniers peuvent mourir...

Horse Armor. Ce dossier n'a pas abordé les mods officiels payants de Bethesda : Horse Armor Pack (photo), Orrery, Thieves Den et Wizard Tower. Disons qu'ils ne valent pas vraiment leurs presque deux dollars...



Qui veut la peau d'ATI ?

Tout le Canada est en émoi. Le fleuron de son industrie, ATI, serait sérieusement convoité par des puissances étrangères ! Un milliardaire qui voudrait voir le code source du Catalyst Control Center pour en comprendre les inénarrables tergiversations ? Non, si l'on en croit la noble caste des analystes financiers, ce sont les performances de l'entreprise qui suscitent l'intérêt. Acheter ATI serait un bon coup, particulièrement si l'on est fabricant de processeurs. C'est tout d'abord à Intel qu'on a prêté l'intention d'acquérir la nouvelle star des marchés. Une supposition probablement basée sur le fait qu'Intel avait récemment monté quelques puces canadiennes sur ses cartes mère pour compenser une pénurie de chips bien à lui. Ou peut-être parce que les derniers chipsets en date de l'Américain sont compatibles avec « CrossFire » ? Soit. Si ce rachat peut avoir un sens d'un point de vue financier, il ne semble pas très crédible lorsque l'on connaît la politique et la mentalité d'Intel. Il est déjà numéro un des ventes de puces graphiques, et nombreux sont ceux qui aiment à penser qu'il pourrait mettre nVidia et ATI d'accord sans véritablement se forcer. Mais c'était sans compter sur un autre cabinet d'analystes, relayé en fanfare par le très sérieux Forbes : il voit de son côté AMD se payer la tête d'ATI ! Alors, simple surenchère ou fond de vérité ? Si le petit Américain s'en sort relativement bien dans le monde des processeurs avec une image de marque qui commence, petit à petit, à être reconnue (en dehors du cercle fermé des amateurs de montage), on lui reproche souvent son manque de vision à long terme. AMD ne contrôle pas son marché des chipsets et ne peut proposer des « plates-formes ». Sans attirer les rires en tout cas, comme ce fut le cas avec « Live! ».
Des spéculations qui nous semblent déjà beaucoup plus crédibles. Et quoi de mieux qu'annoncer cette fusion à quelques jours du lancement des Core 2 Duo ? Nos géants de l'informatique sont pires que des starlettes qui montent les marches à Cannes, ils ne peuvent s'empêcher de se voler la vedette...

Qui ne voudrait pas de cette technologie de pointe ?

Edito

Il est là ! Bon, en fait le Core 2 Duo ne sera officiellement disponible que le 23 juillet, mais je n'allais tout de même pas vous laisser dans l'expectative aussi longtemps. J'ai décortiqué pour vous la nouvelle architecture d'Intel. Accrochez-vous, même les modèles abordables décoiffent ! Ça nous change un peu...

par C_Wiz

MONASTÈRE DE LEVALLOIS 3.00 P.M

SCROUITCH SCROUITCH

Madame Irma

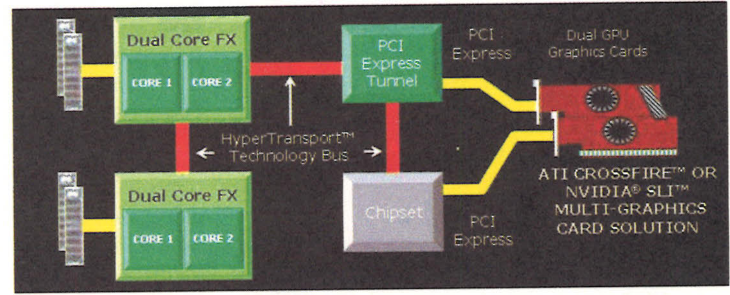
Ça n'a pas traîné, je vous donnais le mois dernier les grandes lignes de l'EPP, une sorte de version évoluée du SPD qui sert à fixer les réglages (timings) des barrettes mémoire. Un développement réalisé par nVidia et Corsair hors du JEDEC, le consortium qui s'occupe de tout ce qui touche aux mémoires. Et comme je l'avais prédit, les petits gars ne sont pas contents du tout. Les deux renégats ont été épinglés par un courrier rejetant leur tour de passe-passe. Attendez.
Je vois... Je vois les deux se plaindre du manque de support d'une industrie castratrice vis-à-vis de l'innovation.
Je vois des larmes, je vois des cris et... je vois que tout le monde va rentrer dans le rang. Et fissa.



Corsair devrait rester le seul constructeur à proposer des barrettes certifiées EPP...

ADM chez AMD

L'arme secrète d'AMD pour contrer le retour en forme d'Intel avec le Core 2 Duo veut véhiculer une idée de puissance brute colossale. Et, surprise, il ne s'agit pas d'un processeur mais de cartes mère équipées de deux sockets AM2. Le retour du biprocesseur, celui que l'on nous a tant de fois refusé par le passé (si l'on met de côté les mythiques bi-Céléron sur les BP6 d'ABIT et les Athlon MP). On pensait la chose totalement enterrée avec l'arrivée du dual core qui n'est jamais qu'un multiprocesseur sur une puce. Raté. AMD utilise les liens HyperTransport pour relier le tout de manière efficace, à l'image de ce qui se fait avec les Opteron (les processeurs pour serveurs). Chaque puce gère sa propre mémoire ce qui veut dire qu'il faudra disposer de quatre barrettes au minimum. Avoir un double Athlon FX dans sa machine peut effectivement faire rêver les amateurs de très haut de gamme et AMD vise clairement les joueurs avec cette architecture. Alors que nous pestons déjà sur le fait que les jeux ne profitent déjà pas vraiment du dual core. Inutile de dire qu'entre les quatre barrettes de DDR2-800 et les deux Athlon FX (vous pouvez aussi la jouer « petits bras » avec des Athlon X2) l'addition sera fortement salée. C'est bon pour l'image, mais cela ne va pas contrer les excellentes performances des Conroe de milieu de gamme...



Pour lutter contre les écologistes, AMD suggère d'ajouter en prime deux cartes 3D de chez ATI ou nVidia.

Universal ABIT

Pas de ports PCI Express graphique pour cette carte mère qui vise clairement les PC de salon.

Ne cherchez aucun jeu de mots dans le titre de cette actualité, c'est bel et bien comme cela qu'il faudra appeler la marque qui a tant fait pour nous il y a quelques années de cela. Après quelques soucis financiers, le constructeur s'est fait racheter par Universal Scientific Industrial, une société chinoise qui n'a rien à voir avec la major bien connue. Un soulagement : il aurait été dommage de perdre le papa des BE6 et autres KT7 (même si leur vrai papa, un geek comme l'on n'en fait plus, travaille désormais chez DFI). Revigorés, ils nous présentent de nouveaux produits assez alléchants. Par exemple l'IL-80MV, carte mère dédiée aux PC de salon pour Core Duo (et Core 2 Duo en version mobile) qui sera vraisemblablement la première à proposer une sortie vidéo au format HDMI. Pour ceux qui auraient décroché, on rappellera que ce connecteur est une variante du DVI capable d'encapsuler en prime le son et que l'on trouve sur les écrans plats. La carte supporte le cryptage HDCP qui sera nécessaire à terme pour lire certains contenus numériques protégés. Je sais, c'est lourd, mais on n'y coupera pas...

BOM ! BOM !

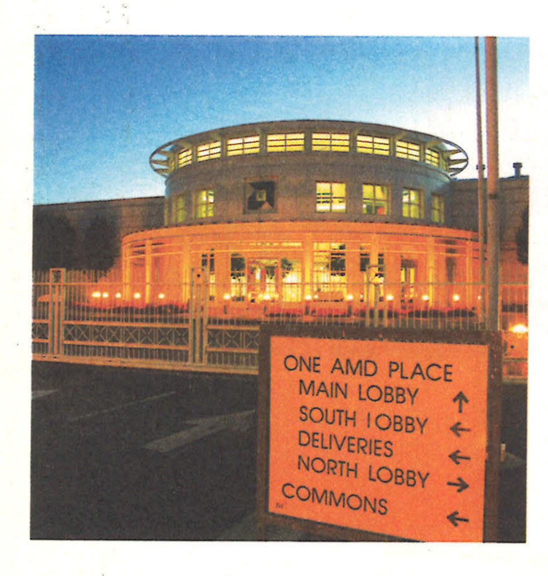
Ce jeu il est chouette pasque les graphismes ils sont jolis et les bonzoms ils sont rigolo

SCROUITCH

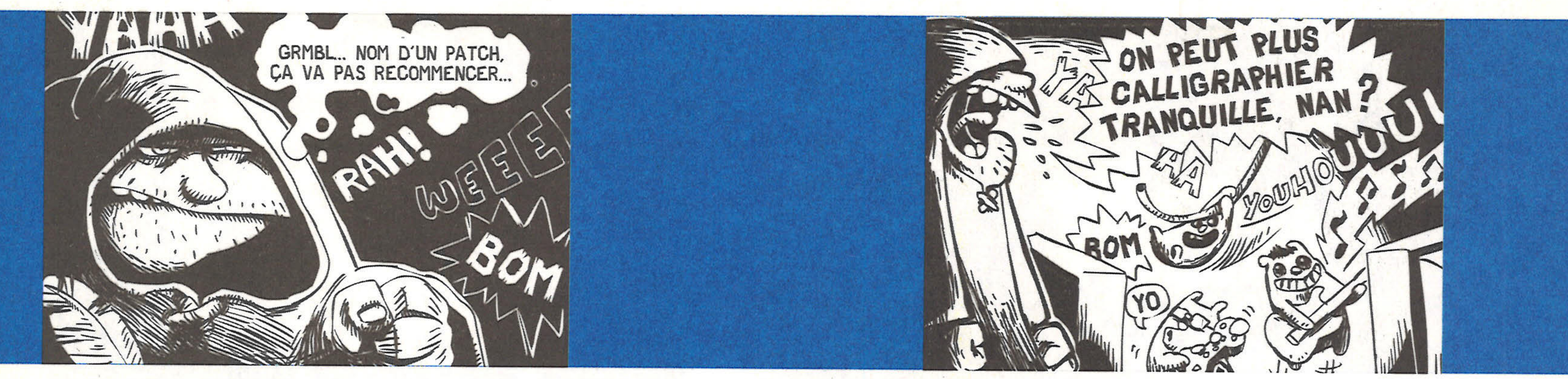
Gemini crie « qu'est-ce ? »

On l'avait entrevu lors du CeBIT, le Gemini d'ATI se dévoile. Il s'agit d'un contrôleur servant à interfacer deux GPU sur une même carte graphique. Un peu à l'image de ce que propose nVidia sur ses GeForce 7950 GX2. L'intérêt de la chose est pour l'instant très limité, vu que cela ne concerne que les X1600, les puces de milieu de gamme. On se prend à rêver d'une double X1900. Et après, on pense au bruit et à la chaleur dégagée et l'on se dit que c'est une super mauvaise idée. Sinon oui, le jeu de mots du titre est totalement ridicule.

En haut de l'affiche



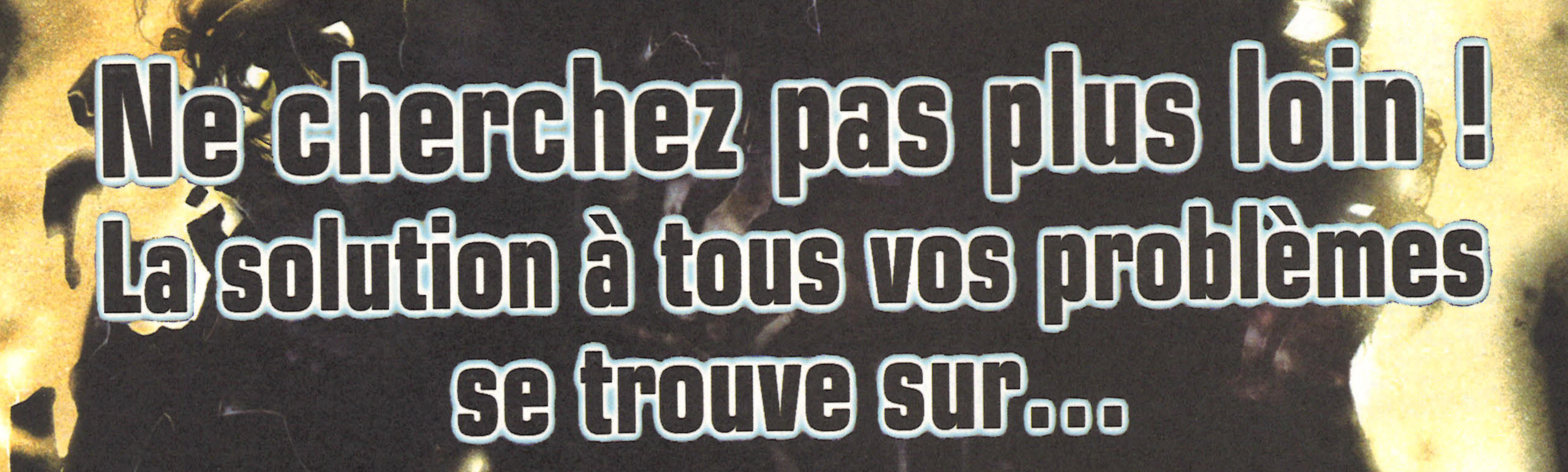
Vous l'aurez remarqué, je parle beaucoup d'AMD dans ces news. Rien d'étonnant, son service communication tente d'occuper le terrain le mieux possible pour contrer les annonces Intel. C'est de bonne guerre. Au point qu'on évoque déjà l'avenir pour mieux oublier le présent : le futur du K8 sera baptisé K8L. Je pourrais facilement faire deux ou trois pages sur le cas « K9 », ce trop ambitieux processeur simple core capable de décoder 8 instructions en simultanée. Un bon paquet de dents ont été cassées avant que le tout soit abandonné et qu'une série d'ingénieurs clé quitte le navire. Bref, si chez nous le K8L rime avec la mythique Renault 4L, il faut surtout y lire le chiffre romain 50 (K8.50, donc). Pour cette révision, on aura droit à quatre cores. Chacun disposera d'un cache L1 de 128k et d'un L2 de 512k. On partagera un cache de niveau 3 dont la taille n'est pas encore connue (probablement 4 Mo). Autre surprise : le concept des coprocesseurs arithmétiques revient à la mode, on pourrait voir l'arrivée de puces plus proches d'un « DSP » (ou d'un GPU ?) dans un second socket (voir la news « ADM chez AMD », quelque part dans ces pages). Pour le reste, on notera la possibilité de changer le voltage des cores indépendamment (comme sur les Core Duo) des unités vectorielles « révolutionnaires », le SSE4 et même le support de la DDR3. Des caractéristiques qui ne manquent pas de piquant, mais rappelons que nous ne verrons rien de tout cela avant l'année prochaine...

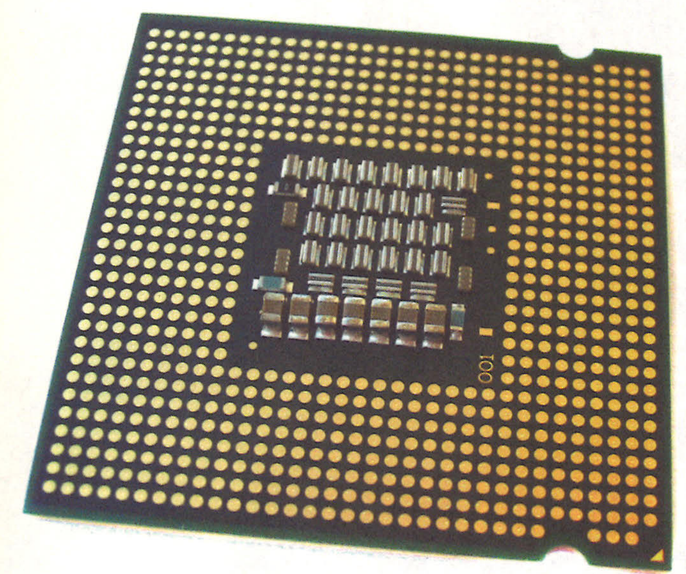


Le retour de Pele



Rassurez-vous, je n'ai pas été victime d'une insolation. Le Pele dont je vous parle n'est pas footballeur, il s'agit du nom de code du R600, la prochaine puce graphique d'ATI. Je vous avais précisé dans un numéro précédent que le Canadien disposait de deux projets en parallèle pour sa future carte DirectX 10. Une version « unifiée » ou les unités de calcul sont capables de s'occuper aussi bien de vertex, de géométrie ou de pixels, et un modèle plus conservateur. C'est bel et bien la version unifiée qui verra le jour. Pas tout de suite cependant, ATI attendra le lancement de Vista en début d'année prochaine pour lancer ses nouveaux hauts de gamme. Du coup, on se dit que ce n'est pas forcément gagné, tant les rumeurs d'un nouveau report sont fortes pour le système d'exploitation de Microsoft. Il faut dire que si la version Beta 2 s'est un peu améliorée, elle sent encore beaucoup trop le chantier pour qu'on puisse espérer qu'elle sorte à temps. Un miracle n'est cependant pas impossible, surtout quand près de 8000 personnes bossent sur le bébé. Je m'égare, revenons au R600. Quelques grandes lignes pour vous donner l'eau à la bouche : 64 unités de calcul (unifiées, vous l'aurez compris), support de DirectX 10 (donc des « Geometry Shaders ») et gestion de la mémoire GDDR4. Côté fréquence, le Canadien est ambitieux, peut-être un peu trop en annonçant à qui veut l'entendre qu'il souhaite atteindre le gigahertz. Le tout gravé avec une précision de 65 nanomètres. Les (deux) fans de CrossFire seront également heureux d'apprendre qu'il n'y aura plus besoin de connecteur externe pour relier les cartes. nVidia proposera de son côté un G80 unifié par manière logicielle (on trouvera des unités distinctes sur la puce) un peu plus tôt, au début de l'automne si tout va bien.


Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...

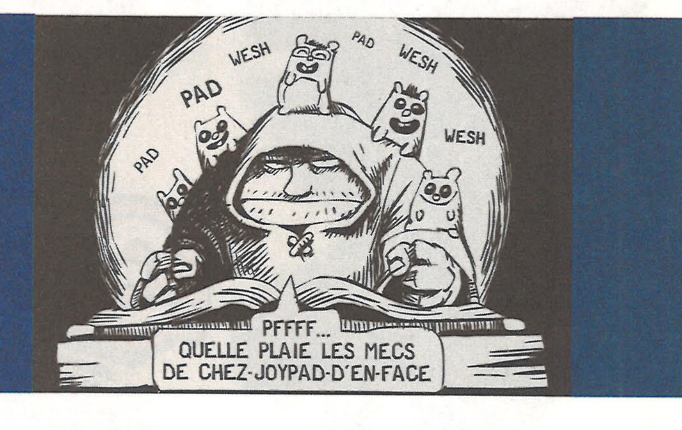


Intel Core 2 Duo
Stratosphérique

Les Core 2 Duo utilisent un Socket 775... comme les dernières générations de Pentium 4.

Piqués, humiliés, je manque de mots pour décrire les sentiments des ingénieurs d'Intel. Des années difficiles où le « petit » AMD les a dominés de la tête et des épaules. Il fallait se méfier d'Intel qui, comme toutes les bêtes blessées, se rebiffe avec un processeur qui a des airs de machine à distribuer des baffes.


C_Wiz





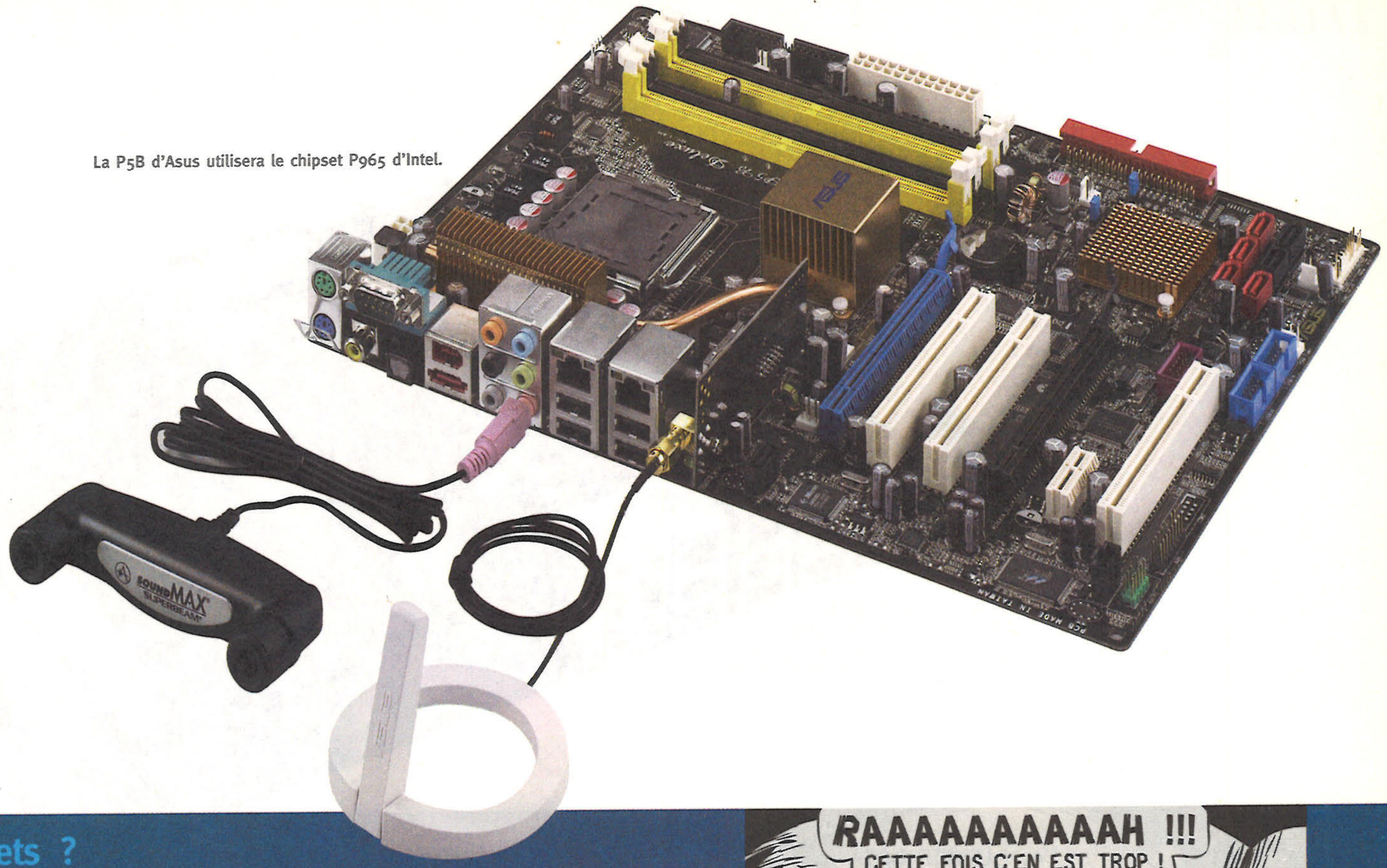
Depuis leur arrivée à la rentrée 2003, les Athlon 64 d'AMD ont dominé sans partage le monde du processeur. Un succès quasi inédit pour le petit constructeur vert qui était surtout habitué aux seconds rôles depuis de longues années. Les divers K6 étaient les Pentium des pauvres, il ne faut pas se mentir. Intel avait régulièrement une finesse de gravure d'avance sur son concurrent, ce qui lui donnait un certain confort. Pendant ce temps, AMD peinait à faire des processeurs qui ne brûlaient pas les doigts. C'étaient les jours heureux, les ingénieurs d'Intel dansaient sur nos écrans de télé, affublés de combinaisons violettes. Enfin tout ça, c'était avant le drame.

Tout ce qui monte...

Il y a quelque chose de cruel à être le numéro un. Vous savez que la seule chose qui puisse vous arriver, c'est de perdre la tête. Alors, vous vous dites qu'il faut aller gagner d'autres marchés. Un peu comme Microsoft qui se lance dans le monde des consoles, Intel a voulu venir sur le terrain du réseau avec pour but de dégommer les leaders du milieu. Beaucoup d'argent dépensé pour pas grand-chose avant de jeter l'éponge. Se diversifier, c'est bien, c'est même le secret de la survie dans notre monde capitaliste. Sauf qu'au bout d'un moment, le risque, c'est de s'éparpiller et de perdre le fil. Surtout quand son concurrent se prend à avoir des rêves de grandeur.

AMD dominera le monde!

Non, il ne faut pas non plus en rajouter, les verts seraient déjà heureux de ne plus être considérés comme les éternels suiveurs d'Intel. Pour le K7, ils décident l'émancipation en s'affranchissant des sockets et des chipsets de leur ennemi. C'est l'adolescence, la testostérone qui monte et la rébellion qui commence. Le début du K7, celui qui aura permis à AMD de se faire remarquer auprès des joueurs. Première étape réussie. Les verts oseront la félonie en franchissant avant leur concurrent la barre du GHz. C'en était trop et Intel enchaînera alors deux erreurs. La première fut de lancer un Pentium III à 1.13 GHz. Un sombre passage dans l'histoire du géant qui aura trop overclocké une petite poignée de puces totalement instables. L'autre faute, majeure, fut de proposer un processeur sur une grande idée marketing : puisque c'est la fréquence qui prime, il faut créer une nouvelle architecture capable d'atteindre des sommets inaccessibles. Le Pentium 4 était né, pour le meilleur, et surtout pour le pire. Je vous passe les détails quasi scabreux de la mémoire RAMBUS et des premiers Willamette. Tout n'était cependant pas mauvais,



La P5B d'Asus utilisera le chipset P965 d'Intel.

Et les chipsets ?

Si les cartes mère étaient rares au moment de notre bouclage, elles ne vont pas tarder à inonder les étals. À tout seigneur tout honneur, ce sont les chipsets Intel qui se tailleront la part du lion. Comme d'habitude, un modèle peu onéreux, le P965 et une version remaniée de l'i975X pour faire des cartes haut de gamme qui dépassent allègrement les 200 euros. L'avantage du P965 tiendra cependant dans son southbridge, plus récent (l'ICH8). Notre duo magique du monde de la 3D va également tenter de vendre ses chipsets. Nvidia proposera un nForce 5 identique à ce que l'on trouve pour les plates-formes AM2 tandis qu'ATI s'essaiera de nouveau au jeu des southbridges (qui ne lui réussit pas trop pour l'instant) avec un RD600. Des cartes qui miseront tout sur l'overclocking pour espérer se démarquer. On leur souhaite bien du courage pour les vendre.





Derrière ce nom de code barbare, je vous avais dégoté un Core 2 Duo E6400 (2 Mo de cache, 2.13 GHz).

il trouva son apogée auprès des joueurs avec sa révision C.



Fils de Pentium 3

Pas besoin de vous faire un dessin, le Pentium 4 est mort de son propre concept. Monter haut en fréquences n'a pas que des avantages : on consomme beaucoup de watts pour peu de chose et il est délicat d'être compétitif face à des puces plus conservatrices. Chez AMD, bien entendu, mais également en interne. Les portables ne sont pas très friands de watts, c'est donc à ses équipes israéliennes qu'Intel a refourgué son ancien P3 pour le faire évoluer. En sont nés les Pentium M qui auront servi à la plate-forme Centrino. Des modifications multiples et profondes se succéderont de génération en génération pour donner ce qui était le fleuron d'Intel il y a encore quelques semaines : le Core Duo.
La version cadencée à 2.13 GHz est capable de rivaliser avec un Athlon FX dans les jeux. Malgré un bus mémoire pas forcément très optimisé, les performances étaient excellentes. De quoi nous mettre l'eau à la bouche, surtout lorsque l'on considère les cadeaux faits par Intel à son nouveau bébé. Pour qu'il aille loin dans la vie, on lui donne ce qu'il y avait de meilleur chez ses aïeux. Il récupère du Pentium4 son bus « Quad Pumped », capable de faire transiter quatre informations par cycle d'horloge. De quoi assurer un bon flot de données vers ce qui est, rappelons-le, un processeur double cœur. Pour les entrailles, la génétique aura bien fait les choses puisqu'elle a presque tout repris du Core Duo.
Le rejeton est même baptisé Core 2 Duo. Je sais, difficile de ne pas rire devant ce nom, alors, afin de vous épargner quelques crises, je l'appellerai dorénavant « C2D ».

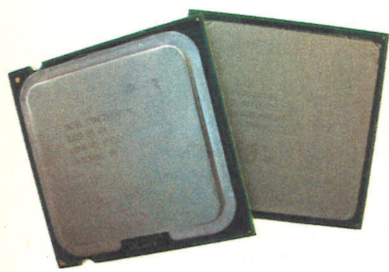
128 bits, c'est mieux que 64

Contrairement au Core Duo, le C2D est compatible avec le jeu d'instructions 64 bits développé par AMD. De quoi se préparer sereinement à Vista 64, s'il sort un jour. Le plus intéressant est ailleurs, au niveau des unités de calcul. Elles sont toutes capables de travailler sur des paquets de données de 128 bits. À quoi bon, me direz-vous ? Généralement, les opérations les plus simples agissent sur des valeurs de « seulement » 32 bits. Une telle largeur n'apporte donc rien, sauf si l'on désire en effectuer plusieurs à la suite. C'est, entre autres, le principe des instructions dites vectorielles (ce qu'Intel appelle SSE) qui peuvent opérer en parallèle sur plusieurs séries de données. Un avantage qui prend tout son sens lorsque l'on sait que les pipelines, les tuyaux qui servent à faire transiter les informations dans le processeur sont également d'une largeur de 128 bits.

Attention aux cartes mère i975X, il faudra impérativement que leur circuit d'alimentation soit modifié pour qu'elles fonctionnent.

Les déclinaisons du Core 2 Duo

Processeur	Fréquence	FSB	Cache	Prix (environ)
X6800	2.93 GHz	1066 MHz	4 Mo	1000 euros
E6700	2.67 GHz	1066 MHz	4 Mo	500 euros
E6600	2.4 GHz	1066 MHz	4 Mo	300 euros
E6400	2.13 GHz	1066 MHz	2 Mo	230 euros
E6300	1.86 GHz	1066 MHz	2 Mo	180 euros



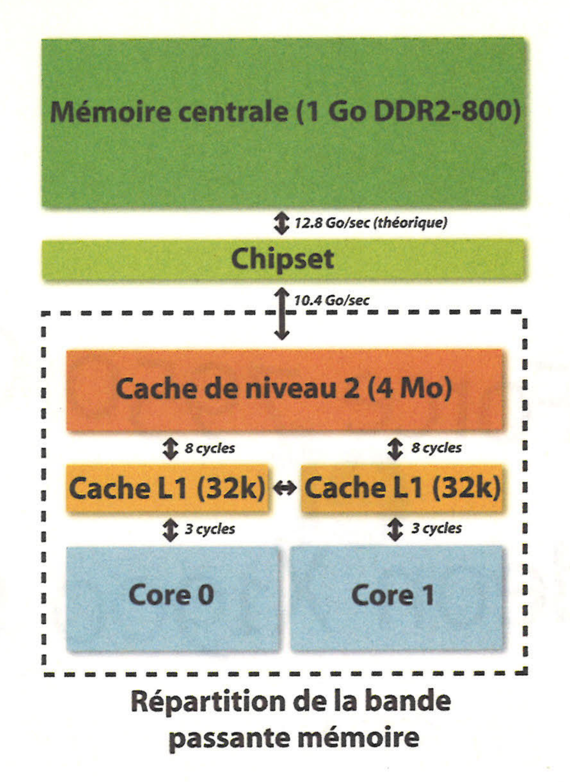
Le dernier des grands processeurs pour joueurs, le P4C 3.2 GHz n'est pas mécontent de pouvoir enfin céder sa place...

Core 2 Duo Redux

Ce n'est pas parce que les entrailles du C2D ressemblent à une autoroute qu'il faut gâcher. Intel travaille sur le flot d'instructions qu'on donne à son rejeton pour essayer de le réduire. En clair, on limite le trafic en interne en effectuant un décodage intelligent. Et même avant cette étape, le C2D tentera de diminuer ce flot en fusionnant certaines opérations. Résultat, à chaque cycle d'horloge, le C2D peut décoder jusqu'à cinq instructions par seconde, du jamais vu.
Vous l'aurez compris, tout est décodé rapidement, transmis sur une autoroute et arrive directement vers les unités de calcul 128 bits. Elles sont au nombre de cinq et sont « spécialisées ».
Il y a les classiques, celles de lecture/écriture mémoire, capables de fonctionner en toute indépendance, et trois énormes unités mathématiques. En sus des opérations basiques, elles ont chacune leurs prédispositions. La première s'occupera des boucles, la seconde des additions et la dernière des multiplications (en virgule flottante). Si l'on cumule cela avec les optimisations que je vous ai présentées plus haut, à chaque cycle d'horloge, le C2D peut traiter (décodage + calcul effectif) jusqu'à six instructions en simultanée.
Là encore, c'est du jamais vu puisque, pour vous donner un ordre d'idée, c'est le double de ce dont est capable un Core Duo.

J'ai la mémoire qui flanche

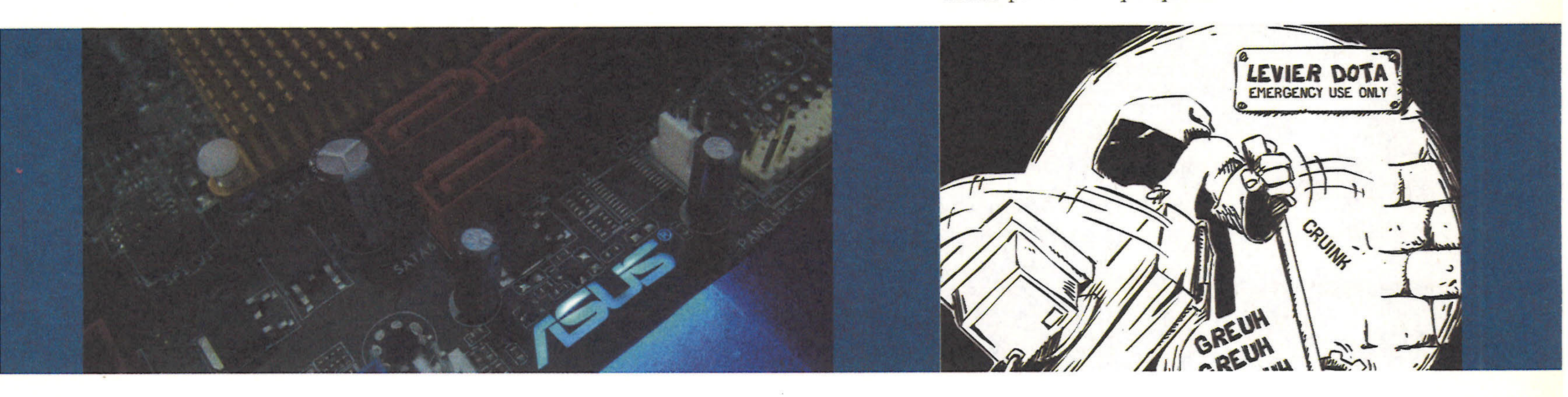
Sur le papier, tout ceci est magnifique. Mais pour qu'un processeur soit véritablement efficace, il faut l'alimenter en données fraîches. C'est un peu comme si vous aviez une chaîne de construction de voitures capable de débiter 500 véhicules par jour et qu'à cause d'un manque de pare-brise, vous ne puissiez en assembler qu'une dizaine. Ça gâche et il est clair qu'Intel ne voulait pas tomber dans cet écueil. Plusieurs gros chantiers ont été envisagés pour compenser. Vous connaissez déjà le premier, l'utilisation d'un bus qui relie le processeur au chipset cadencé à 1066 MHz. S'ajoute dessus un large cache de niveau 2, partagé entre les cores (2 ou 4 Mo selon les modèles). Mais cela ne s'arrête pas là, les entrailles ont également été modifiées pour pouvoir réordonner les demandes de lecture et d'écriture pour les optimiser. Typiquement, on va tenter de donner la priorité aux rapatriements de données, afin de les avoir sous la main le plus tôt possible. Cela marche bien, très bien même puisque l'ingénieur en charge de cette fonctionnalité (que nous avons eu la chance de rencontrer) nous a expliqué que cela permet d'améliorer significativement le taux d'occupation des unités de calcul. Respect au monsieur.



Répartition de la bande passante mémoire

We are the world Les racines de ce processeur mobile se retrouvent même dans la version de bureau du Core 2 Duo. L'enveloppe thermique globale (la consommation maximale de la puce) est revue largement à la baisse : il ne s'agit que de 65 watts en pic (40% de moins qu'un Pentium D). Il serait criminel de s'arrêter là, encore une fois, c'est dans les détails que le C2D impressionne. Il est capable de couper l'alimentation de la quasi-totalité des transistors de sa puce lorsqu'ils ne sont pas utilisés. C'est qu'il faut penser à l'environnement, de temps en temps.

Et les performances dans tout ça ? À force de vous parler de théorie, on en oublierait les vraies performances. Il faudra malheureusement attendre encore un petit peu : pour être totalement honnêtes avec vous, nous n'avons pas réussi à mettre la main sur une carte mère compatible avec notre prototype de Conroe avant la fin du bouclage. Nous avions tout de même pu réaliser quelques benchs sur des machines



proposées par Intel, il y a quelque temps de cela. Des PC CrossFire où l'on comparait un Athlon FX-60 à un Conroe E6700. Des valeurs à prendre avec des pincettes géantes, mais qui donnent une tendance. Lorsque l'on utilise des cartes 3D haut de gamme, l'impact du processeur est important. Vous l'aurez vu dans le test de la 7950 GX2, elle est très souvent incapable de s'exprimer pleinement et ne fait pas forcément beaucoup mieux qu'une 7900 GTX. La situation est identique avec les configurations en CrossFire. Dès lors, il n'est pas étonnant de voir des gains de 50% dans Half-Life 2 en mode HDR et d'une moyenne de 20% ailleurs. Le tout par rapport à un Athlon FX-60 (le plus rapide des simples cores). Des tests qu'on ne manquera pas de vérifier dans un prochain numéro.

Il faudrait inventer des mots pour exprimer l'enthousiasme que nous inspire le Core 2 Duo. Des ronchons regretteront le « retour en arrière ». De notre côté, nous nous inclinons devant un design intelligent, emprunt de réalisme et totalement en phase avec les besoins des joueurs. Les processeurs d'Intel, même dans les versions abordables sont capables de damer le pion à des Athlon FX beaucoup plus rapides en fréquences. Et beaucoup plus onéreux. Un grand bravo au centre de développement israélien d'Intel qui sort son entreprise du bourbier Pentium 4. Avec style.

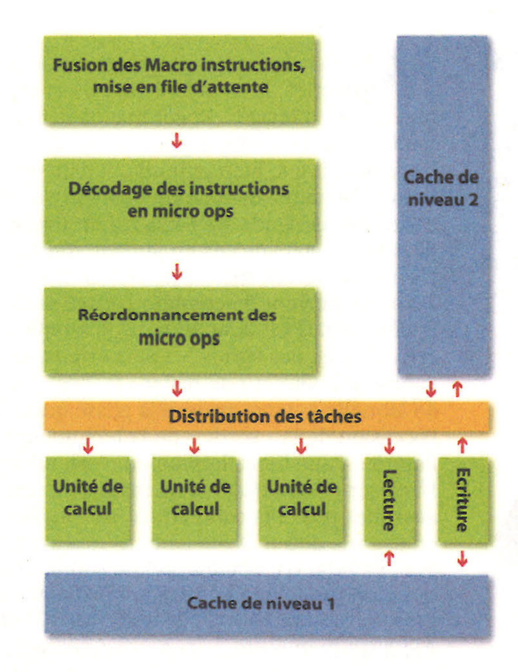


Schéma de fonctionnement simplifié d'un Core 2 Duo

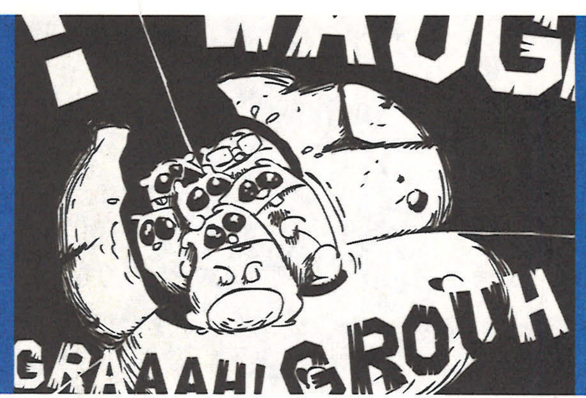


GeForce 7950 GX2 et Radeon X1900 GT

DESTINS CROISÉS

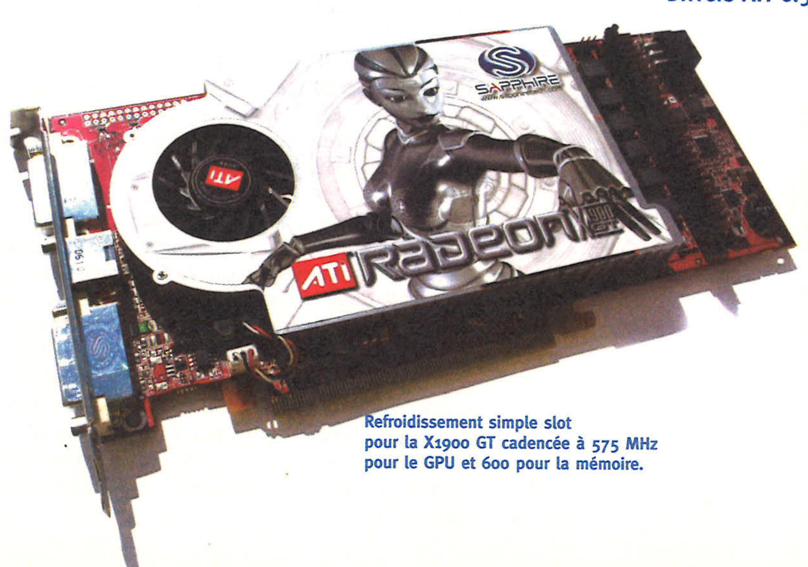
Vous ne pensiez tout de même pas que nos deux compères de la 3D en resteraient là ? ATI et nVidia sortent chacun une carte de leur chapeau, avant de prendre quelques vacances. Deux modèles on ne peut plus différents, mais qui correspondent à une même volonté : aller taquiner l'ennemi là où il est le plus fort.

C_Wiz



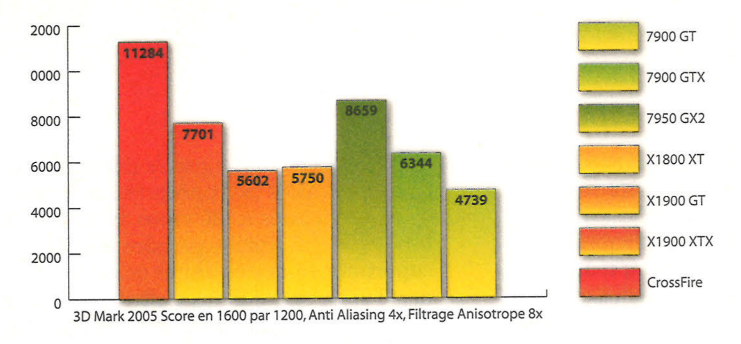
Les configurations de test

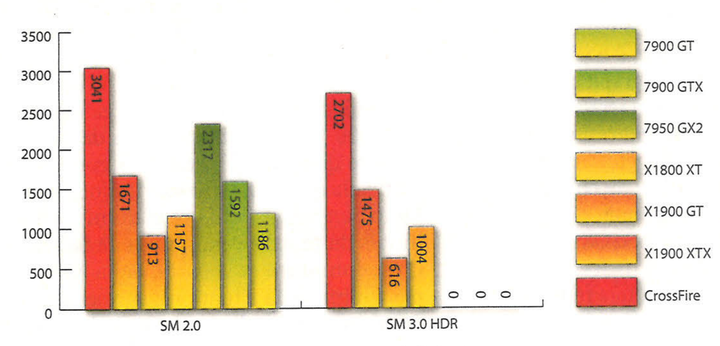
Carte mère Asus A8R32-MVP (Xpress3200)
Processeur AMD Athlon FX-55 (2.6 GHz)
1 Go de RAM DDR 400 (2x512 Mo)
Windows XP SP2
DirectX 9.0c
Drivers nVidia 91.28
Drivers ATI 6.5



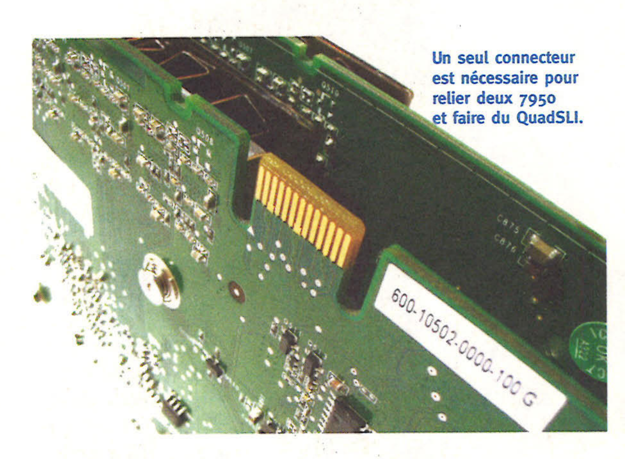
Refroidissement simple slot pour la X1900 GT cadencée à 575 MHz pour le GPU et 600 pour la mémoire.

Même si nous n'avons pas de strass ni de paillettes, le monde de la 3D est avant tout une guerre d'images. Et comme dans toute bataille moderne, si l'on veut gagner, il faut dominer sur tous les fronts. Il y a, bien entendu, la fameuse couronne, la très convoitée distinction de celui qui propose la carte la plus rapide. Elle appartient toujours à ATI dont les X1900 lancées en janvier continuent à régner. L'arrivée courant mars des 7900 GTX aura permis à son concurrent de combler l'écart, sans pour autant le dépasser. C'est donc sans surprise que l'on voit arriver l'une des cartes les plus originales que nous ayons eu l'honneur de tester : la 7950 GX2 àpropos de laquelle je vous avais déjà glissé quelques mots à l'occasion de la « sortie » de la technologie Quad SLI. Pour les Canadiens, le problème est ailleurs. Disposer de la carte la plus rapide est une chose, avoir des produits compétitifs sur tous les segments en est une autre. De ce côté, nVidia avait frappé fort avec sa 7900 GT, déclinaison de son haut de gamme qui propose de très bonnes performances pour un prix presque raisonnable (pour une carte 3D en tout cas). ATI avait bien tenté de repositionner ses « vieilles » X1800 pour mener bataille, cela n'avait pas convaincu les acheteurs. C'est donc une nouvelle X1900, la GT, qui va tenter de conquérir vos cœurs. Et vos porte-monnaie.





Les GeForce ne supportant pas l'anti-aliasing en sus du HDR, leur score est de 0.



Un seul connecteur est nécessaire pour relier deux 7950 et faire du QuadSLI.

Que nenni, malgré leur complexité apparente, elles sont effectivement compactes. Elles sont découpées en deux parties, deux PCB (la plaque verte qui encapsule les composants) reliés par un connecteur. Chaque « sous carte » dispose de son propre processeur, de sa propre mémoire et donc de son propre système de refroidissement. Avec le silence en prime ! D'où vient



L'arrivée de la GeForce 7950 est l'occasion de ressortir les cartes CrossFire. L'encombrement n'est pas vraiment le même.

Changement de dernière minute, la X1900 GT aurait dû s'appeler... X1900 GTO !

Radins ! Vous ne changez pas de carte graphique assez souvent. Ce n'est pas moi qui le dit, c'est la constatation faite par les services marketing d'ATI et de nVidia qui aimeraient vous voir remplacer vos GPU à chaque lancement d'une nouvelle génération. Pour maximiser les ventes, nVidia a été le premier à avoir l'idée de vous en vendre une deuxième. C'est le concept du SLI : utiliser deux cartes identiques pour obtenir de meilleures performances. ATI lui a d'ailleurs emboîté le pas avec une technologie qui diffère surtout par le nom, le CrossFire. Sur le fond, le but est le même : vendre par paires aux joueurs les plus assidus (et les plus fortunés). Comme tous les bons concepts, ils peuvent être étendus, c'est le principe du QuadSLI qui consiste à vous écouler quatre GPU. Quatre cartes 3D dans le PC ? Non, pas vraiment, nos cartes mère manqueraient de ports PCI Express pour les y brancher. Nous avons donc droit à deux cartes équipées chacune de deux processeurs graphiques. C'est ce qui fait le caractère très particulier des 7950 GX2 que nous vous présentons aujourd'hui.

Vous y êtes désormais habitués, les hauts de gamme sont de nos jours particulièrement imposants. À cause des systèmes de refroidissement plus ou moins réussis qui tentent de calmer les bouffées de chaleur des puces surcadencées. Dès lors, imaginer deux GPU sur une 7950 peut faire peur. Une carte qui occuperait 3 slots ?

ce miracle ? nVidia utilise des puces 7900 dont les fréquences ont été revues à la baisse : 500 MHz pour le processeur et 600 pour la RAM. La consommation électrique est tout à fait raisonnable et la double carte ne nécessite qu'un seul connecteur d'alimentation externe. Notre chimère est donc équipée au total d'un giga de mémoire (512 Mo par GPU). Il fallait bien que cela arrive.

Ne m'appelez plus jamais SLI Si l'on tentait de rationaliser, on pourrait qualifier la 7950 GX2 d'une moitié de Quad-SLI. Un SLI classique ? Après tout, ce n'est pas la première fois que l'on est confronté à ce cas : quelques-uns des partenaires de nVidia avaient réalisé des « doubles cartes » à base de 6800 et de 7800. C'est là que tout se complique : les rares acheteurs de ces modèles le savent, point de SLI hors d'une plate-forme certifiée par nVidia. C'est-à-dire un chipset nForce. Il existe bien certaines versions de pilotes qui permettent leur usage (les 66.67) sur des cartes mère concurrentes, mais l'Américain a cassé la compatibilité dans les dernières révisions. Alors quid de l'utilisation d'une 7950 GX2 sur une carte mère à chipset ATI par exemple ? Le marketing se mord la queue puisque c'est possible, c'est même l'un des arguments mis en avant par nVidia lors de la présentation de ses paires de GPU. On peut donc faire du SLI sans chipset nForce (« c'est techniquement impossible », nous martelait-on encore

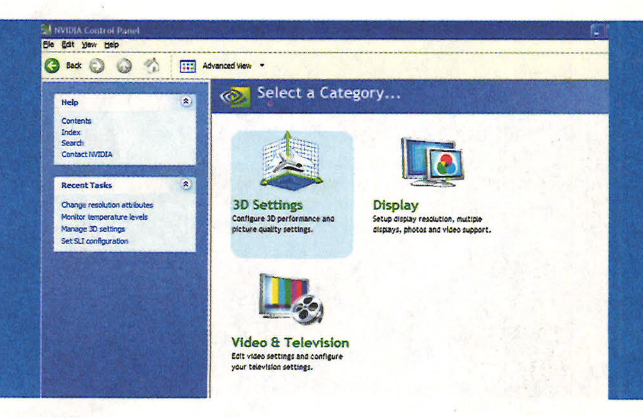
il y a quelques mois de cela) ? Non, surtout pas et il ne faut pas parler de SLI pour qualifier la 7950 GX2, il s'agit juste d'un « multi-GPU » ! Les pilotes graphiques ont même été modifiés, supprimant toute référence à la « marque ». Les hérésies du marketing ne cesseront jamais de nous amuser...

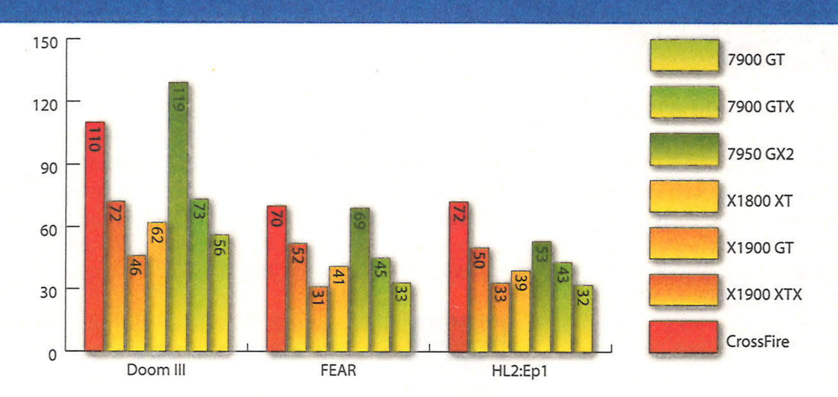
Le SLI m'a laissé tomber Au-delà des questions de marques, d'un point de vue technique, il n'y a aucun doute : les deux puces graphiques sont bel et bien gérées par la technologie SLI, avec l'utilisation de « profils » pour déterminer le meilleur mode de rendu en fonction des jeux (rendu d'une image sur deux, séparation en deux de chaque frame, etc.). Cela assure donc une très bonne compatibilité avec les titres actuels, les 7950 GX2 ne souffrent pas des écueils du QuadSLI qui n'est (pour l'instant) mis à profit que sur un nombre très réduit d'applications. nVidia a même demandé à ses partenaires de ne fournir aux journalistes qu'une seule carte, pour être sûr qu'aucun test ne soit publié avant que les pilotes ne soient corrigés. C'est beau le contrôle.

À nos actes manqués Loin de la guerre des hautes performances, ATI s'est concentré sur le segment des cartes à 300 euros avec sa X1900 GT. L'idée est simple, prendre une X1900 XT et lui supprimer 16 de ses unités de calcul. On passe donc de 48 à 36, ce qui devrait offrir en théorie d'excellentes performances. C'était sans compter un autre bridage : celui des unités de texture et de rastérisation (la génération à proprement parler des images). Au nombre de 16 sur les hauts de gamme, nous n'en trouvons ici que 12. C'est assez dommage et l'impact sur les performances est sévère. Résultat, la X1800 XT reste devant dans de nombreux cas, il n'y a guère que sur Oblivion, très gourmand en puissance de pixels que la X1900 sort du lot dans nos benchs. Même en réduisant la résolution, la limitation des unités de texture rend inutile la foison de pipelines. C'est dommage et la sortie de la X1900 GT n'arrange pas vraiment la situation : sur ce segment, la 7900 GT, même si elle ne dispose pas de la gestion de l'anti-aliasing lors de l'utilisation du HDR reste un choix simple pour les joueurs dans le doute. Une belle occasion perdue.

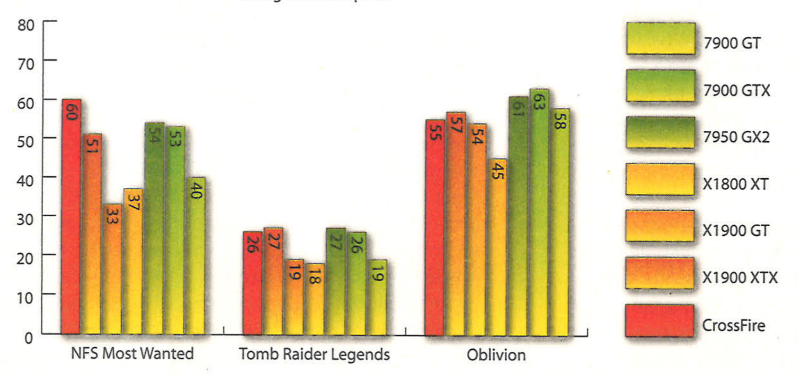
nVidia adopte le CCC !

Cela fait près d'un an et demi que des rumeurs circulent sur l'arrivée d'un nouveau panneau de contrôle pour les cartes graphiques de nVidia. Officiellement, le but est le même qu'avec le CCC d'ATI : créer un outil compréhensible par les béotiens. De ce côté, il faut saluer le travail des ingénieurs américains qui ont fait du fort bel ouvrage. Ultra-rapide, il regroupe les fonctionnalités avancées dans un panneau unique. Le tout se fond en prime parfaitement dans Windows XP. On va envoyer des copies d'écran de ce nouveau panneau aux ingénieurs d'ATI : ils feraient bien de s'en inspirer...





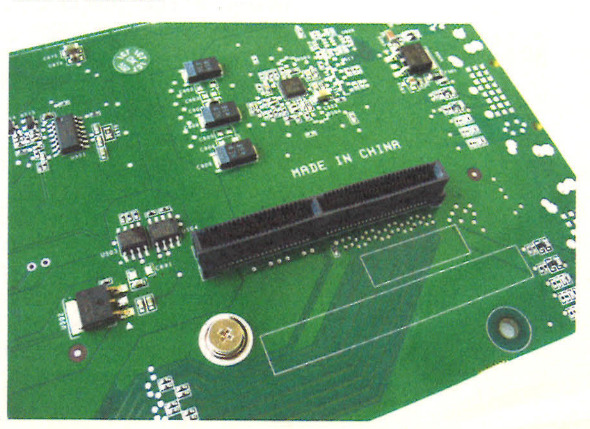
Jeux à la première personne en 1600 par 1200, Anti-Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x



Jeux Divers en 1600 par 1200, Anti-Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x

La guerre, c'est moche Pour ce qui est de la 7950 GX2, les résultats sont bel et bien au rendez-vous et si on la considère comme une carte unique, on peut dire que nVidia a récupéré la couronne. Mais à quel prix ? Pour battre son concurrent, l'Américain a dû utiliser deux puces et propose ses cartes pour la modique somme de 650 euros. Un tarif « raisonnable » lorsqu'on le compare à celui de deux X1900 en mode CrossFire. Et on évite en prime le bruit de réacteur de la solution d'ATI. Reste qu'à quelques mois de l'arrivée des cartes DirectX 10, on peut se demander s'il est vraiment raisonnable de dépenser tant...

Au dos de la carte du haut, le connecteur qui sert de lien PCI Express 8x entre les deux GPU.



ABONNEZ-VOUS À

JOYSTICK (1 AN/11 n°s) — 71,50 €*

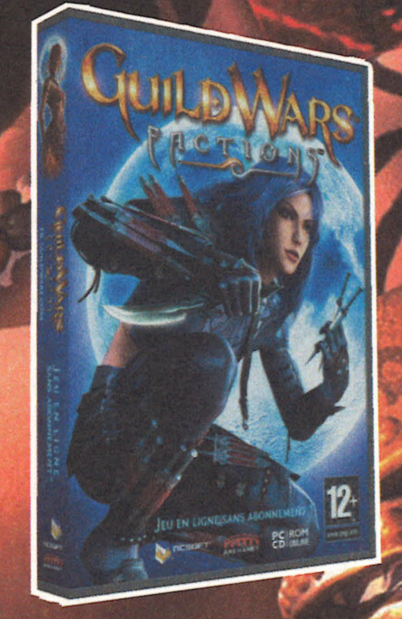
+ Le jeu GUILD WARS FACTIONS™ (version PC) — 49,99 €**

TOTAL — ~~121,49 €*~~

POUR VOUS 69 € SEULEMENT

43% de réduction





GUILD WARS FACTIONS

Les prophéties du Chercheur de la Flamme se sont réalisées. Vous devez désormais voyager jusqu'au sud de Cantha, un empire ravagé par de violentes guerres intestines opposant deux nations. Retrouvez de vieux amis et affrontez de nouveaux ennemis lors de votre périple dans un monde de tous les dangers gangrené par un terrible fléau.



ARENANET

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PJ83

☐ **OUI,** je m'abonne à **JOYSTICK** pour **1 AN/11 N°s + le jeu Guild Wars© Factions™** (version PC)

au prix de **69 €** au lieu de **121,49 €*** **soit 43% de réduction.**

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ [carte] n° ⌊_⌋ ⌊_⌋ ⌊_⌋ ⌊_⌋
Expire le : ⌊_⌋ (validité 2 mois) Cryptogramme ⌊_⌋
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mlle ❑ M.
Nom* :
Prénom* :
Société :
Adresse* :
Code Postal* : Ville* :
e-mail* :
Téléphone* :
Téléphone portable* :
Date de Naissance* :

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo   De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

* Vous pouvez acquérir séparement les n°s de JOYSTICK au prix unitaire de 6,50 € (prix au 01/01/06) et *Le jeu* "Guild Wars© Factions™" *(version PC)* au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage).
Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. Photos non contractuelles. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement jusqu'au **31/07/06**, et dans la limite des stocks disponibles. Tarif étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50 ou par e-mail : abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante. ❑



top HARD

N'achetez pas tout de sui... Arg, à force de répéter ce refrain depuis de longs mois, voilà que j'allais rater la sortie du fils prodigue d'Intel. L'avènement ne sera effectif que le 23 juillet, mais j'ai décidé de prendre un peu d'avance dans ce Top Hard. Cela vous laisse donc quelques semaines pour peaufiner les détails de votre config. Ce n'est pas comme si vous y pensiez depuis 3 mois après tout...

C_WIZ

Le processeur

Abordables ! Avec les performances d'un E6400 qui chatouille les FX d'AMD, vous n'aurez même pas à sacrifier votre petit cochon pour en profiter. Je vous conseille tout de même de craquer pour l'E6600 qui a l'avantage de disposer de 4 Mo de mémoire cache. Si votre budget est véritablement serré, vous pourrez vous contenter d'un E6400 mais très franchement, depuis le temps que vous économisez, autant faire le grand saut. Enfin n'allez pas m'acheter un Core 2 Duo Extreme ! Certes, ses 2.93 GHz sont alléchants, mais cela ne mérite pas qu'on y mette un millier d'euros.

Config 1 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939), 170 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E6300 (1.83 GHz/Socket 775), 180 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3700+ (2,2 GHz/Socket 939) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 3800+ (2 GHz/Socket 939) 300 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz/Socket 775), 300 euros TTC environ.

Le moniteur

Je prépare une nouvelle croisade, il s'agit de l'éradication pure et simple des moniteurs qui proposent des résolutions en 1280 par 1024. Les détails de la campagne ne sont pas encore finalisés donc avant de vous expliquer les actions que je vais prendre, je vais déjà revenir sur le mal. Nous sommes habitués dans l'informatique à utiliser des moniteurs 4/3. Il s'agit d'un rapport entre la hauteur et la largeur d'un écran. Il concerne la taille en cm, bien entendu, mais également le nombre de pixels. Je vous laisse donc sur une question, 1280 divisé par 1024 ?

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

La carte mère

Toutes les cartes mère pour Core 2 Duo n'ont pas été annoncées au moment où j'écris ces lignes, il risque donc d'y avoir des modifications de ce côté dans les prochains numéros. Je n'indiquerai pour l'instant que la seule carte que j'ai tripotée (yerk), la P5B d'Asus et son chipset Intel P965. De nouvelles révisions des cartes i975X devraient voir le jour, alors en attendant qu'elles se généralisent : méfiance. Il n'y a rien de plus énervant que de ne pas disposer de la bonne carte mère pour démarrer son processeur...

Config 1 : ASrock 939Dual-SATA2 (ULi M1695/Socket 939), environ 70 euros TTC ou Asus P5B (Intel P965/Socket 775), environ 160 euros.
Config 2 : ASUS A8R-MVP (RS482, M1575/Socket 939), environ 120 euros TTC ou Asus P5B (Intel P965/Socket 775), environ 160 euros.
Config 3 : Asus P5B (Intel P965/Socket 775), environ 160 euros, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 180 euros TTC.

La carte son

Les importateurs français nous refusent toujours l'X-Plosion qui était l'une des seules cartes son véritablement originales avec son encodage en temps réel des jeux en DTS. C'était jusque-là une exclusivité des puces C-Media, aucun modèle n'avait su trouver le chemin de nos cartes mère. On remerciera donc un autre constructeur de puces, Analog Devices, qui propose à son tour le DTS Connect sur certaines de ses puces HD Audio. Et bonne nouvelle, on commence à les trouver sur les cartes mère P965 et Socket AM2 pour les derniers processeurs à la mode. Tant pis pour Creative.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/ SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

Le mini-PC

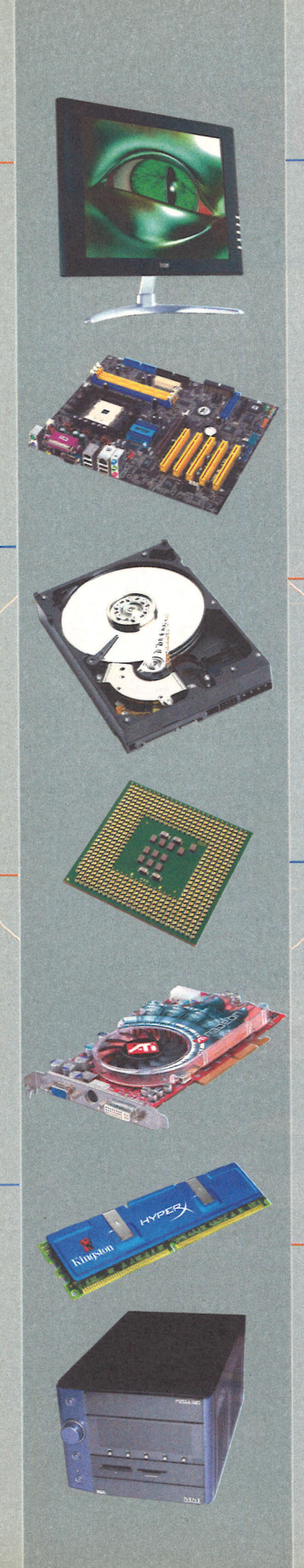
Vous aurez peut-être pu lire, ici ou là, que certaines personnes malhonnêtes tentent de vous faire croire que j'aurais acheté une Xbox 360. Je tiens donc officiellement à dénoncer ces actes calomnieux. On commence comme ça et dans quelques jours ce sera l'escalade. Certains vous diront que je n'ai pas de lecteur de DVD, que j'utilise Windows Media Player ! (ndlr : la vérité sera connue !).

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

La Ram

J'aurais pu me simplifier la vie et vous proposer d'utiliser des processeurs en Socket AM2 mais très franchement, l'écart de prix entre la DDR-400 et la DDR2-800 ne justifie pas les maigres gains, lorsqu'il y en a. Pour les fidèles à la marque verte, on conseillera de la très classique et peu onéreuse PC-3200. Pas la peine d'aller chercher des modèles dédiés à l'overclocking, préférez de la marque avec un Cas Latency assez bas. Pour les amateurs de bleu, pas le choix, ce sera de la DDR2-800. C'est juste deux fois plus cher pour l'instant, mais les prix devraient s'assagir d'ici la rentrée. C'est aussi ça, le prix des nouveautés...

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 1 Go), environ 180 euros TTC.



Le disque dur

Pas facile pour moi d'écrire les mots Serial ATA II, mais après tout il faut que je me plie aux affres du marketing. Les disques du Top Hard utilisent en réalité deux technologies développées par le SATA-IO dans sa deuxième session : le Native Command Queuing et le taux de transfert augmenté à 300 Mo/seconde. Le second est largement inutile pour nous, il a été défini conjointement à une autre fonctionnalité, les multiplicateurs de ports. Ce qui permet de placer plusieurs disques sur un même canal. En attendant, les disques du Top profitent largement du NCQ pour limiter le déplacement de leurs têtes. Non seulement, cela permet dans certains cas d'optimiser les débits, mais en prime on augmente la durée de vie.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Que les passéistes retournent jouer avec leurs Atari, les lecteurs de CD sont morts et enterrés. La galette qui accompagne notre beau magazine est désormais au format DVD et personne ne s'en plaint. Il y a des mouvements contre lesquels il ne faut pas se rebeller, le DVD est une bonne chose. Et si vous êtes à la recherche d'une lutte quelconque, envoyez vos mails à la rédaction, j'ai deux ou trois idées à vous donner...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.



La carte vidéo

L'occasion est belle pour faire un peu de tri dans les cartes graphiques de nos configs. Le meilleur rapport qualité/prix se trouve dans la config 2, ces cartes vous permettront de tenir largement jusqu'à ce que des cartes DirectX 10 deviennent totalement utiles. Ce n'est pas forcément pour demain, on sait ce que donnent les premières générations. J'ai favorisé la X1800 XT aux dépens de la X1900 GT. Les deux cartes sont au même prix mais, comme vous aurez pu le lire dans ce numéro, l'ex-haut de gamme dame le pion à la dernière-née. L'expérience peut-être...

Config 1 : ATI Radeon X1600 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, GeForce 7600 GS 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1800 XT 256 Mo (PCI Express), environ 300 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 300 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1900 XT 512 Mo (PCI Express), environ 450 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 450 euros TTC.

Le routeur WiFi

Tel Henri, j'ai quasi résolu mes problèmes de pertes de porteuse par une méthode à la fois simple, éprouvée et totalement scientifique. J'ai bidouillé les câbles, et effectivement, ça a marché. Il semblerait bel et bien que mon installation téléphonique soit en bois puisqu'il suffit de trifouiller les fils pour que l'atténuation perde d'un coup 12 décibels. C'est légèrement pénible mais je n'étais plus à quelques fils qui traînent de plus.

- Linksys WRT54GS (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

ET POKE ET PEEK

Tous les ans, à l'époque maudite de la chaleur qui fait planter nos PC, Joystick se met en quatre pour vous éviter les coups de soleil et les tartinages de Biafine qui en découlent. En 1996, on vous a même sauvé des J.O. d'Atlanta et de la Macarena en vous forçant à rester calfeutré.



Kali existe toujours sur Kali.net, même si ce soft n'a plus grand intérêt face à « The All-Seeing Eye » (http://video-games.yahoo.com/multiplayer)

Dale a tu cuerpo alegria Macarena
Que tu cuerpo es pa' darle alegria y cosa buena
Dale a tu cuerpo alegria, Macarena
Hey Macarena ! Ha !

LES SOUVENIRS REVIENNENT ?

Pendant que certains se trémoussaient sur le tube de l'été, une génération entière de fondus d'informatique ludique (oui, certains appellent ça ainsi) découvrait le jeu sur Internet et donnait presque avec le sourire toutes ses économies à France Telecom pour s'éclater « online ». À l'époque, des startups comme Net Stadium tentèrent leur chance pour capter ce public, en proposant un service intéressant, mais payant. Un écueil fatal face à des solutions gratuites qui suffisaient à la plupart des gamers. Le soft alors incontournable s'appelait Kali, fonctionnait sous Windows 95 et devait rester le logiciel préféré des aficionados de Warcraft II pendant des années. Ce Joy n°73, en présentant ces deux solutions, a ruiné l'avenir de nombreux jeunes (j'ai les noms). Un véritable scandale que je tairai par respect envers ces pauvres drogués. Rien à voir : page 62, Monsieur Pomme de Terre arrive à se faire payer 2 pages de reportage pour aller boire des coups gratos avec Bertignac (du groupe Téléphone) et discuter jeux vidéo avec lui.

La classe, surtout que, vu le studio de Bertignac à l'époque, le plus dur reste de ne pas finir en prison après avoir tenté d'emprunter un peu de matos.

MM QUOI ?

Je passe pudiquement sur la présentation du MMX qui aura le « succès » que l'on connaît pour revenir sur la suite du dossier E3 du N°72 . En effet, page 40, un petit titre signé Blizzard est présenté sur à peine une page. Ça s'appelle Starcraft et certains ne s'en sont toujours pas remis. Juste avant, ça parle de M.A.X. (un excellent jeu de stratégie trop peu connu) et de Fallout, qui s'annonce prometteur. Pas si mal cet E3 1996… Si on ajoute à tout ça le reportage sur Dark Earth, les previews de Diablo et de The Pandora Directive, je crois qu'on peut affirmer qu'il y a dix ans, le joueur PC avait un peu la bave aux lèvres devant ce qui arrivait. Sans parler des produits déjà disponibles… Avec un Grand Prix 2 à 98 % d'intérêt et 5 jeux de foot pour fêter l'Euro 96, les sportifs en chambre n'ont pas dû aller beaucoup à la plage.En ce qui me concerne, c'est Space Hulk 2 (89 %) qui me fit oublier le soleil et les bikinis. Accessoirement, il faisait partie des jeux offline qui m'ont permis de repasser sous la barre des 3000 francs de facture téléphonique. J'étais même allé jusqu'à installer une ligne Numeris (ISDN) chez moi pour jouer à Warcraft II (et plus tard QuakeWorld) avec moins de lag. Décidément, la drogue, c'est mal et ça coûte cher.

CAFÉINE





Des siècles avant PES, Kick Off (sur Amiga, pas la version Atari moisie) enflamma les fans de foot sur micro. Cette version 96 sera loin de provoquer le même engouement.



Déjà à l'époque du développement de Starcraft, Blizzard murmure des choses à propos d'un jeu de rôles en 3D…





On n'a vraiment jamais eu de chance avec les jeux de combat sur PC.

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements
18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

EP83

❑ **Je m'abonne par prélèvement à JOYSTICK au prix de 10,50€ par trimestre au lieu de 19,50€***

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : ____________________
Prénom* : ____________________
Société : ____________________
Adresse* : ____________________
Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ____________________
Adresse email : ____________________
Tél : ____________________
Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_| (*) Champs obligatoires

❑ Je souhaite recevoir une facture acquittée pour ma comptabilité et faire prendre en charge cet abonnement par ma société**.

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo ❑ PSP
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :
Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________________
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ____________

Désignation du compte à débiter :
Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|
N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :
Etablissement : ____________________
Adresse : ____________________
C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ____________________
Date et signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par **JOYSTICK**.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 • N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).



PAIEMENT ANNUEL 11 NUMÉROS / 1 AN

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements
18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

EB83

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 11 n° à JOYSTICK au prix de 38,50€ au lieu de 71,50€***

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : ____________________
Prénom* : ____________________
Société : ____________________
Adresse* : ____________________
Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ____________________
Adresse email : ____________________
Tél : ____________________
Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_| (*) Champs obligatoires

❑ Je souhaite recevoir une facture acquittée pour ma comptabilité et faire prendre en charge cet abonnement par ma société**.

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo ❑ PSP
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| **cryptogramme** |_|_|_|
validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50 € (01/01/06). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/07/06. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - fax : 01 42 00 56 92- email : abofuture@dipinfo.fr. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 18, 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ❑

Future